



Official Xbox Magazine







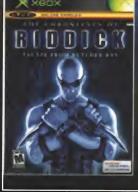




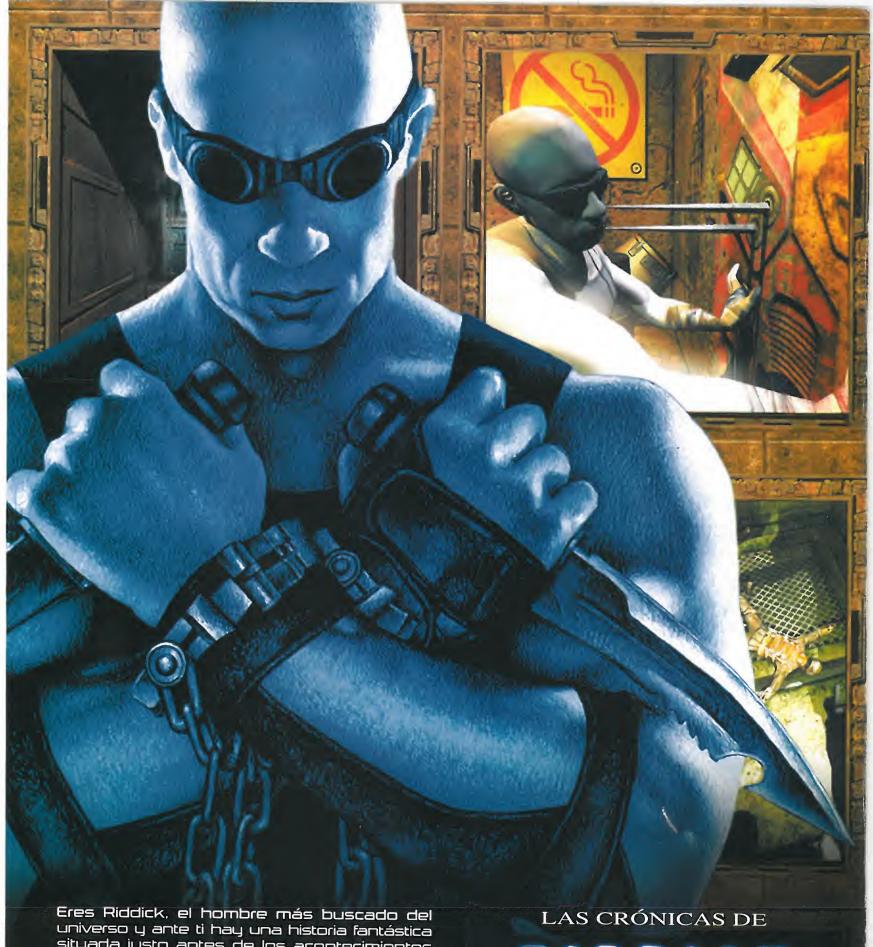








The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay" interactive game © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. All Rights Reserved. "The Chronicles of Riddick" TM & © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. © 2004 Sierra and the Sierra Logo are trademarks or registered trademarks in the U.S. and/or other countries of Sierra Entertainment, Inc., a wholly owned subsidiary of Vivendi Universal Games, Inc. The Starbreeze Engine Technology © 2002-2004 Starbreeze AB. All rights reserved. The Starbreeze Logo is a trademark of Starbreeze AB. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the property of their respective owners.



Eres Riddick, el hombre más buscado del universo y ante ti hay una historia fantástica situada justo antes de los acontecimientos de la película "Las Crónicas de Riddick" " de Universal Pictures (protagonizada por Vin Diesel). Tu objetivo es escaparte a cualquier precio de la prisión futurista llamada Butcher Bay, fuga que te proporcionará una experiencia intensa en primera persona cargada de lucha, combate y sigilo.

www.riddickgame.com

RIDDIBK

FUGA DE BUTCHER BAY

"ESTRENO 27 DE AGOSTO"

Editorial



Calma... antes de la tempestad

4

ESTAMOS en el ecuador del año, y por tanto atravesando esos relajados meses veraniegos en los que el mercado de los videojuegos se toma un respiro antes de afrontar la trepidante recta final del año. Son meses en los que los lanzamientos de juegos se pueden contar con los dedos de las manos (aunque no por ello dejan de llegar en esta época títulos de relumbrón, como por ejemplo *The*

Chronicles of Riddick).

Es, sin duda, una época perfecta para disfrutar con todos los títulos lanzados en lo que va de año, entre otras cosas porque la mayoría de nosotros disponemos de más tiempo libre y por ello de más oportunidades de sentarnos ante nuestra consola y dejar que el tiempo vuele con nuestros juegos favoritos.

Pero que nadie se engañe... es sólo una calma aparente, justo la que precede a la tempestad. Y en este caso es un verdadero ciclón lo que se avecina, porque la avalancha de juegos que nos esperan a partir de septiembre impresiona no sólo por su cantidad, sino también indiscutiblemente por su calidad.

¿Nombres? No tendríamos bastante espacio en esta página para citarlos a todos, y nos molestaría dejarnos algún título importante en el tintero, pero comenzando por el abanderado de esta ofensiva, que evidentemente es *Halo 2*, y siguiendo por bombazos del calibre de *Fable*, *Sudeki*, *Doom 3*, *Forza Motosports*, *Burnout 3*, *Pro Evolution Soccer 4*, *Juiced*, *Silent Hill 4*... La lista sería prácticamente interminable.

Y eso sin tener en cuenta un detalle de vital relevancia: a principios del mes de septiembre se celebrará el evento X04, o lo que es lo mismo, la reunión en la que anualmente Microsoft presenta a la prensa especializada de todo el mundo las novedades más destacables para su consola. Muchos serán los juegos que allí se verán -es de suponer que en algunos casos por primera vez-, pero lo más importante de todo es que no es ni mucho menos descartable que la estrella de este acontecimiento sea... Xbox 2. Si, de momento no es oficial, pero casi todos los analistas coinciden en vaticinar que las posibilidades de que Microsoft presente a la sucesora de Xbox en el X04 son muy elevadas.

En fin, una vez más habrá que darle tiempo al tiempo y nosotros sólo podemos deciros que disfrutéis a tope de esta época veraniega y os preparéis para lo que se avecina a la vuelta de la esquina, que es mucho y muy bueno.

José Emilio Barbero Director



www.revistaoficialxbox.net

Director Ediclón Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo (xbox.bcn@mcediciones.es) Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62 Maquetación Celia Mínguez Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Óscar Broc y J. L. Logan. Corrección Merche Tabuyo Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad Carmen Ruiz (carmen.ruiz@mcediciones.es) Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)



Editora Susana Cadena Gerente Jordi Fuertes Redacción, Administración y Departamento de Publicidad Paseo San Gervasio, 16-20 Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62 08022 Barcelona Delegación en Madrid C/ Orense, 11 bajos 28020 Madrid Tel: 91 417 04 83 Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Mollns de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain) Precio para Canarias, Ceuta y Meilila: 6,95 € Depósito Legal: B-2430-02

Los artículos impresos en este número han sido tomados de la versión estadounidense y británica de Oficial Xbox Magazine. El copyright 2002 es propiedad de Imagine Medial Inc. o de Future Publishing Limited. Todos los derechos están reservados. Publicados con autorización. La reproducción en cualquier forma, lengua, en todo o en parte sin la prevía autorización por escrito está expresamente prohibida. Xbox es una marca de Microsoft Corporation en E.E.U. U, y otros países y la Revista Oficial Xbox es utilizada por MC Ediciones, S.A. bajo licencia. Para más información contactar con Dom Beaven (dom. beaven @futurenet.co.uk) International Development Director; Claire Morgan (claire.morgan@ futurenet.co.uk) international Business Manager o David Barrow (dbarrow@imaginemedia.com) Global Brand Manager.







Un antiguo mal ha despertado, y sólo 4 héroes pueden evitar que la oscuridad de Sudeki destruya la vida que siempre han conocido. Una sensual hechicera, un letal pistolero, un poderoso guerrero y una misteriosa cazadora deben sumergirse en el Reino de las Sombras y luchar hasta la muerte para recuperar su mundo. Una peligrosa senda llena de traiciones, magias increíbles y combates a vida o muerte te esperan en uno de los juegos de rol con más acción de la historia. Sudeki te va a dejar sin aliento.





it's good to play together

xbox.com/sudeki





©2004 Microsoft Corporation, All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Sudeki and the Xbox logos are trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. Developed by Climax. Climax and its logo are trademarks of Climax Group. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association.





REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



Primeros detalles de la secuela de uno de los juegos más sorprendentes y brillantes de este año.





de Normandia que se produjo tras el desembarco del día D.

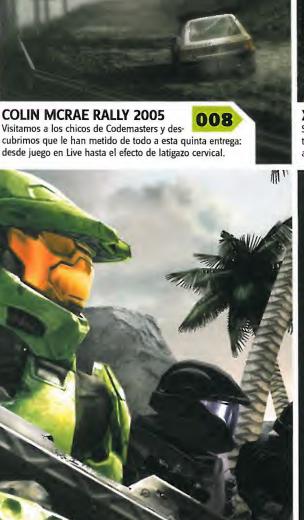


HALO 2

La espera, sin duda, se nos está haciendo

juego más ansiado de todos los tiempos.

eterna. Ya queda menos para que llegue en noviembre, el



030



XBOX LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre Xbox Live así como análisis de juegos compatibles.

074

EDITORIAL

001 Calma... antes de la tempestad

PRIMER VISTAZO

006 Tron 2.0: Killer App 008 Colin McRae Rally 2005

012 Goldeneye: Rogue Agent

ACTUALIDAD

Noticias 010

014 Los más vendidos

Avances

020 Cartas

REPORTAJES

022 Silent Hill 4: The Room

Halo 2

Prince of Persia

044 Brothers in Arms

ANÁLISIS

056 Thief: Deadly Shadows 062 Shrek 2

064 Shadow Ops: Red

Mercury

O68 Indycar Series 2005

070 Mashed

PLAY: LIVE

074 Noticias

076 Análisis: RalliSport Challenge 2

Directorio análisis

PLAY: MORE

082 Clase Maestra: Hitman Contracts

Explicación DVD

El Gran Reto 090

Sesión de cine

Próximo número

DEMOS DE XBOX LIVE

Crimson Skies: High Road to Revenge

DEMOS

>> Ninja Gaiden

>> Van Helsing

Galleon

Contenido Descargable

>>> Rainbow Six 3 Carnival

PELICULAS EN EL DVD

Driv3r

Mashed

>> Serious Sam 2

>> The Chronicles of Riddick: **Escape from Butcher Bay**

>>> The Making of Sudeki

XNA Tech Demos



DESARROLLADOR: CLIMAX
EDITOR: BUENA VISTA
LANZAMIENTO: OTOÑO 2004
JUGADORES: 1; 2-16 EN XBOX LIVE
Y SYSTEM LINK

SIGUIENDO todos los gigabytes de belleza del anterior shooter para un solo jugador, este programa digitaliza una vez más a los jugadores para llevarlos al interior de una enorme computadora central. Algunos megalómanos y el omnipresente y malvado "usuario" Thorne se han apoderado del sistema de la computadora, por lo cual, y después de ser absorbidos en este peculiar universo, los jugadores tendrán que abrirse camino a través de más de treinta niveles llenos de programas francamente mosqueados, similares a los humanos en su comportamiento, en un intento de desactivar al dictador digital.

Todos los entornos son absolutamente fieles a los de la película original, y nuestro resistente héroe cuenta con un sorprendente arsenal con 16 armas a su disposición, incluyendo granadas digitales, rifles de ciberfrancotirador y los petrificantes discos de energía de la peli. La acción discurre de modo muy suave, y es tremendamente divertido romper y rasgar oleada tras oleada de chicos malos con todo tipo de armas electrónicas. Como detalle final, el personaje central puede personalizarse completamente, desde las armas e instrumentos hasta los escudos, pasando por los atributos y habilidades individuales del jugador. Sin embargo, crear tu propio traje de lycra inarrugable tipo Tron y colgarlo en

Internet, como hizo el mes pasado un fan del juego bastante torpe, no es en absoluto recomendable.

¿Recuerdas las Motos de Luz de la película (mortales motocicletas, generadas alrededor de los jugadores desde un

simple haz de energía)? Pues bien, han vuelto, y los aspirantes podrán correr a su entero y virtual placer contra la IA o contra oponentes humanos. Aún mejor, gracias al muy logrado modo OverRide, nuevo en el juego, los jugadores podrán alternar sin interrupción entre el combate en primera persona y el combate entre vehículos en un abrir y cerrar de ojos.

A diferencia de sus predecesores, Tron 2.0: Killer App ha visto cómo su modo multijugador ha sido completamente rediseñado, y varios submodos diferentes colocan a este programa muy por encima de otros shooters que andan por ahí fuera. Hasta 16 jugadores pueden tomar parte en la típica locura multijugador que corre sobre el System Link o sobre Xbox Live (incluyendo todas las nuevas características de Xbox Live 3.0), incluidas las variantes deathmatch personalizables. Si buscan un toque de estrategia, los jugadores pueden elegir seis tipos diferentes de combatiente (cada uno de ellos con diferentes atributos y estilos de juego) dentro del modo multijugador basado en equipos. Se aporta variedad a los deatmatches clásicos con las batallas entre Programas y Motos de Luz (hombre contra máquina), punto este en el que funciona nuevamente el modo OverRide.

Si Killer App cumple lo que promete, y mejora el bombazo del programa para PC del año pasado, Tron podría llenar todo un disco duro entero de nuevos fans. Por cierto, ¿dónde habremos puesto ese traje de lycra que brilla en la oscuridad...?

↑ Liquídalo y salta luego sobre su moto usando el estupendo modo OverRide.



↑ Los programas con uso de razón son solamente bits de datos.



↑ Las excelentes carreras de Motos de Luz vuelven, y corren más que nunca.

PRIMER VISTAZO // TRON 2.0: KILLER APP





↑ Las Motos de Luz dejan tras ellas una muralla sólida que te encerrará.



↑ Trepidantes batallas multijugador tienen lugar en diez estupendos mapas.

NFORMACIÓN ADICIONAL

>>> PARRILLA DE ENERGÍA

ENERGIA

Killer App presenta diez
nuevos y brillantes
escenarios multijugador
más que la versión
previa para PC, todos
ellos fielmente recreados
para captar la atmósfera
de la película. A través
de Xbox Live se prometen, igualmente, más
descargas y nuevos
diseños para el juego en
un futuro.

>>> ¿QUÉ HAY TRAS UN NOMBRE?

Algunos de los malévolos e infectos programas contra los que tendrás que luchar llevan nombres bastante reales, como Programas de Seguridad, Buscadores de Recursos y Trazadores, entre otros.



↑ El desarrollador Climax ha programado, incluso, una Moto de Luz en edición especial para Xbox. No sabemos si aparecerá en el juego final.

HACIENDO CHATARRA

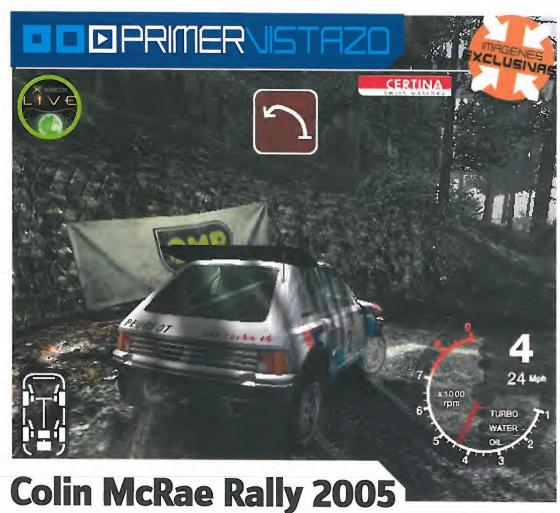
Diversos tipos de tropas virtuales pueblan el universo de Tron, y durante los combates basados en equipos, los jugadores pueden escoger entre los mismos para aportar profundidad a sus escuadras. El combate basado en armas no es, sin embargo, el único método para luchar; los ataques cuerpo a cuerpo pueden ser igualmente efectivos. Y si todo falla, saca tu rifle de ciberfrancotirador y desmonta a los Programas de sus motocicletas.



↑ Los combates cuerpo a cuerpo son bastante duros.



↑ Las persecuciones en carrtera son muy habituales.





↑ Las nuevas perspectivas brindan un mayor realismo.



↑ Habrá coches clásicos en Colin 2005. ¡Hurra!

La ley del rendimiento decreciente por los suelos

DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS
LANZAMIENTO: OTOÑO 2004
JUGADORES: 1-4; 1-8 LIVE; 1-32 ENLACE DE SISTEMA

SABEMOS qué estás pensando. ¿Un intento descarado de sacar pasta por la patilla? ¿Cuatro retoques para que aflojes otros 60€? A nosotros también se nos pasó por la cabeza. Al fin y al cabo, parece que fue ayer cuando *Colin McRae 04* llegó a nuestras Xbox... pero cómo cambian las cosas en un día. Visitamos a los chicos de Codemasters y descubrimos que le han metido de todo a esta quinta entrega, desde juego en Live hasta el efecto de latigazo cervical. Podemos afirmar tranquilos que el número cinco será un título muy distinto.

«Nuestra principal ventaja –dice el productor ejecutivo Jim Woods– es que esta temporada Colin no tiene coche. No estamos restringidos a un fabricante en concreto, y eso significa que podemos meter lo que nos apetezca. Vamos a recuperar un montón de viejos clásicos o a añadirlos por primera vez.» Y ahí es donde empiezan a abrirse las compuertas...

Además de la libertad para meter cuantos coches quieran, eso ha permitido a Codemasters implementar un nuevo modo de trayectoria profesional. Empezarás como novato, luego elegirás una senda que te lleve a los campeonatos del mundo. «Es un estilo de juego en el que te sientes el rey del mambo», dice Woods alegremente. «Puedes pasar por hasta 300 etapas y, una vez completadas, te tenemos reservada una gran, gran

sorpresa como premio. En fin, ¿queréis probarlo?» Hombreee...

Hay muchos cambios en Colin punto cinco, algunos tan sutiles que los pasarias por alto si no fuera porque hacen que te suden las manos. Nos da la impresión de que Codemasters quiere situarte justo en el asiento del conductor, hacer la experiencia lo más real posible. Como aperitivo, vuelve la cámara del parachoques, pero hay más. Si te sales de una derrapada, la perspectiva de la cámara fija es como si se saliera de sus 'goznes', lo cual da una sensación de pérdida de control y te obliga a recuperar la trazada ideal. Si no lo logras, chocarás con el decorado. La pintura saltará justo ahí donde se produzcan los desperfectos y sufrirás una ligera conmoción por el golpe. Te tiembla la visión, igual que si acabaras de estamparte de cabeza contra un árbol, suponemos.

Si combinamos esto con un indicador de desperfectos que muestra por primera vez en la serie McRae donde ha sufrido daños tu coche, obtenemos una experiencia que te hace cuidar de tu propia seguridad. Nos sentíamos como viejecitas al volante, desesperados por no chocar. «Te acostumbras -dice Woods-. Al nivel de introducción tendríamos que llamarlo 'nivel yaya'. A todos les pasa igual; después de todo, esto es lo más parecido que encontrarás a participar en un rally, pero espera a pillarle el tranquillo: no se parece a nada a lo que hayas jugado.» Y es verdad. Aún quedan elementos por implementar, opciones súper secretas (pero por las que vale la pena esperar) y cuestiones y cosillas como para parar un tren, pero Colin McRae 2005 ya da claras muestras de ser más que una simple puesta al día. Y eso sin hablar de las opciones para Live con las que cuenta.



↑ Antes de elegir, le puedes dar un completo vistazo a sus prestaciones.



↑ Cada textura se ha diseñado especialmente para la quinta entrega.

PRIMER VISTAZO // COLIN McRAE RALLY 2005







↑ Según tu posición, el público te animará o te abucheará en consonancia.



↑ Las sombras inteligentes son sólo un pequeño añadido en tan mejorado juego.

COLIN SE PASA A LINE

En Colin 04 podías subir puntuaciones a Live, pero esta vez habrá un modo de etapa única para ocho jugadores. Te enfrentarás mano a mano con otros pilotos en la misma etapa, pero ellos aparecerán como fantasmas para evitar colisiones A lo largo de la carrera se te darán estadísticas sobre los demás corredores para que sepas cómo anda la competencia, y podrás incluso ir a todo trapo en rallies personalizados. Añade a eso la opción System Link para ocho consolas y un sistema de clasificaciones mundiales, y el resultado es un sólido título multijugador. iQué habrán dejado para Colin 06!



↑ ¿Tienes un volante? La cámara del capó para ti.



★ Es tan vistoso que hasta pararías a hacer fotos.

ADICIONAL

>>> BARRO Y ESTRELLAS

El barro salpica por todas partes en los lluviosos caminos rurales, así que el equipo de desarrollo contempla la inclusión de un botón de limpiaparabrisas. Si la visibilidad se enturbia, no tienes más que activarlos para eliminar parte del fango.

>>> MÁS COCHES

Ya hay un 50 por ciento más de coches que en el juego anterior. Informaremos de cuáles son a medida que se acerque el lanzamiento, pero ten por seguro que pondrán a cien a los entusiastas de los rallies.

>> iUUUH, FUERA!

Si pasas ante una muchedumbre en primera posición, te aclamarán y harán sonar bocinas por ti. Llega rezagado tras el pelotón y te ignorarán por completo o te harán pedorretas. Eso sí es cuidado por el detalle.



↑ Aplaudimos al saber que el Peugeot 256 volverá a los recorridos. iQué bueno va a ser esto!



Si te gusta Bond, no podrás resistirte

INFORMIFICIÓN DEL DUEGO DESARROLLADOR: EALA EDITOR: EA LANZAMIENTO: OTOÑO 2004

JUGADORES: 1-4 PANTALLA PARTIDA;
2-16 XBOX LIVE

BOND ha vuelto, pero no por mucho tiempo, en este retorcido FPS, donde jugarás en el bando de los malos y no como el encantador agente británico.

Serás un agente del MI6 que se ha vuelto malo, expulsado del programa de entrenamiento 00 por su termeridad y brutalidad. Después de perder un ojo al más puro estilo Kill Bill contra el Dr. No, te pasarás al bando de Goldfinger, cuyos técnicos te implantarán un ojo cibernético de tono dorado con unos utensilios especiales (visión nocturna, sensores de calor, etc.), que te otorgará tu nuevo nombre: GoldenEye. A medida que te ganes la confianza del jefe teniendo éxito en tus misiones contra el Dr. No, las recompensas te permitirán mejorar tu ojo, utensilios y armamento.

Aunque, claramente, no es una secuela del famoso shooter GoldenEye de Nintendo, Rogue Agent utiliza el mismo título y tiene toda la pinta de estar a su altura. Para conseguirlo, se ha juntado un equipo de ensueño. La parte de la programación incluye miembros del equipo que han sido decisivos en el desarrollo de juegos como Halo, Splinter Cell y Counter-

Strike. El modelado de los personajes será realizado por Rene Morel, principal diseñador de personajes de la película CGI Final Fantasy; el vestuario estará diseñado por Kym Barret, que ganó un Oscar por Matrix; mientras que la música será de Paul Oakenfold. Y lo más significativo: EA tiene a bordo a Sir Ken Adam, el hombre que diseñó el universo clásico de Bond en las películas. Guaridas en volcanes, ciudades submarinas, cavernas de alta tecnología... sea lo que sea, él lo creó.

EA también está deseando innovar en la jugabilidad, demostrando que podrás prender fuego a charcos de gasolina que salen de depósitos de combustible agujereados y tirarte de cabeza para protegerte mientras ves las llamas correr por el chorro hasta la fuente, envolviendo en una bola de fuego al vehículo incontinente y a todo lo que le rodea. Los ataques cuerpo a cuerpo también serán abundantes, particularmente donde la munición sea escasa, y GoldenEye podrá agarrar a los enemigos, darles puñetazos, golpearlos con la pistola, darles golpes de kárate, y mucho más. Los ataques a distancia incluirán la habilidad de lanzar granadas desde las manos de aquellos que ya las tenian preparadas, provocando explosiones que eran para ti.

La mejor noticia de todas es que Rogue Agent disfrutará de compatibilidad total con Live gracias al nuevo acuerdo entre Microsoft y EA. Las opciones multijugador son una parte enorme de este juego, del que tendremos más noticias pronto (mientras tanto, puedes ir viendo Vive y Deia Morin).

↑ Con los malos, tu arma será ligeramente mayor que una Walther PPK.



↑ Oddjob, como su nombre indica hace los trabajos desagradables.



↑ La cámara acorazada será uno de los objetivos primordiales.



EN COMPAÑÍA DE LADRONES Y LOCOS

COMO AHORA ESTÁS en el otro bando de las películas de Bond, en el papel del cómplice malvado GoldenEye, tendrás que trabajar con los enemigos más antiguos de Bond, unos como amigos y cómplices de tu malvado jefe Goldfinger, otros en el bando de su archienemigo, el Dr. No. Estos incluyen a Oddjob con su bombín, Scaramanga con sus tres pezones, la pícara Xenia Onatopp y la ambiciosa Pussy Galore.



★ Goldfinger: gangster, avaricioso, golfo y pelirrojo.



↑ Dr. No: chiflado, desagradable, con manos nuevas y atómico.

INFORMACIÓN ADICIONAL

>>> VIVE Y DEJA MORIR
Habrá más mapas multijugador que en la Campaña,
con todos los modos
jugables en Live. Los
personajes controlados
por la IA tomarán escudos
humanos, serán conscientes de los cambios de
entorno y aprenderán tu
forma de jugar. Los modos
previstos incluyen un simulador de deathmatch y
wargames basados en
objetivos.

>>> BOND A BORDO

Las trampas mortales estarán presentes de forma
abundante en los modos
individual y multijugador.
Activaremos trampas mortíferas, incluyendo un
transbordador espacial
fuera de control en la estación espacial Moonraker.
También esperamos que
haya un tanque de tiburones y quizás una piscina
de pirañas.



↑ Hey, eres un malvado agente rebelde trabajando para un jefe criminal internacional: ¿qué te preocupa si un secuaz del Dr. No dispara a un rehén?





Esplendor en la hierba

El esperado Pro Evolution Soccer 4 llegará por fin este otoño a Xbox incorporando con una larga lista de novedades



ERA, sin duda, uno de los anhelos más fervientes de todos los aficionados a los juegos futboleros, y pronto se va a convertir en realidad: la saga *Pro Evolution Soccer* de Konami va a debutar por fin en Xbox, y lo va a hacer con la

que promete ser la mejor entrega hasta el momento.

Aunque una de las "margaritas" a nivel informativo sigue deshojándose, pues continúa sin confirmarse si PES 4 contará con opciones para Xbox Live, lo cierto es que la compañía japonesa sí ha desvelado una amplia serie de detalles sobre otros aspectos del juego, además de hacer públicas las primeras capturas de pantalla, que acompañan estas líneas.

El juego está siendo desarrollado por el prestigioso estudio ubicado en Tokio y liderado por el legendario Shingo "Seabass" Takatsuka, y pretende reforzar algunos de los aspectos más característicos de la saga, como son su intuitivo sistema de control y su realismo, especialmente en lo relativo a los movimientos de los jugadores.

Entre las principales innovaciones del juego se pueden destacar los nuevas técnicas para ejecutar las penas máximas y también para realizar los lanzamientos de faltas, ya sean directos o indirectos.

Otra peculiaridad realmente interesante del juego es que se han reforzado las habilidades individuales de los jugadores, especialmente de los *cracks*. Ahora estos podrán realizar controles rápidos y precisos del balón o pasar el esférico al primer toque, entre otras "proezas" balompédicas. También se ha mejorado notablemente el sistema de *dribbling*, para que regatear a los oponentes sea mucho más sencillo y podamos realizar acciones mucho más espectaculares.

Pero tal vez el aspecto más pintoresco del juego sea el protagonismo que los colegiados van a adquirir en el desarrollo de los partidos: PES 4 se va a convertir en el primer juego de la saga en la que los árbitros tendrán presencia física real, y además contarán con una IA sumamente elaborada que les permitirá reaccionar adecuadamente en todo momento a las diversas situaciones que acontezcan en el campo. Loa árbitros van a tener un papel más importante que nunca.

Finalmente hay que resaltar que esta cuarta entrega de la saga contará con la presencia de nuevos equipos internacionales y de diferentes ligas, con nuevas pantallas para controlar diversos aspectos previos al desarrollo de los partidos y, en definitiva, con una larga lista de novedades que iremos desgranando a medida que se acerque el lanzamiento del juego.



iCuánto tiempo!

Blinx, uno de los personajes más carismáticos de Xbox, vuelve a casa por Navidad

NOS ATREVERÍAMOS a decir que es uno de los juegos más injustamente infravalorados del catálogo de Xbox, y es que, más allá de su calidad intrínseca, el mérito de aportar ideas nuevas a un género tan trillado como el de las plataformas merecía un reconocimiento que, por desgracia, no se le otorgó en su momento.

Claro que, a veces, como decía Paco Costas en aquel legendario programa, la vida te da una segunda oportunidad, y Blinx va a tener la suva con *Blinx 2*: Dueños del Tiempo & Espacio, que será desarrollado de nuevo por Artoon y que será publicado estas próximas navidades.

El juego contará con una línea, desarrollo y aspecto similares a los de su predecesor, pero aportará una buena cantidad de novedades, entre las que destacan poderosamente la incorporación de un modo de juego cooperativo para dos jugadores, y la inclusión de un modo batalla en el que podrán competir en una sola consola un máximo de cuatro jugadores. En fin, tiempo al tiempo...



↑ Alguien está a punto de perder una de sus 7 vidas...

Breves

FAR CRY MÁS LEJOS

Ubi Soft acaba de hacer público que el lanzamiento de Far Cry Instincts para Xbox se retrasa hasta principios del año que viene. Como ya os hemos contado, se trata de una nueva versión del juego publicado hace algunos meses con gran éxito para PC.

LLEGA DIGIMON

Atari ha hecho público que este mismo otoño publicará para Xbox el juego Digimon Rumble Arena 2. Se trata del debut de esta popular serie en nuestra consola, y lo hará con un juego 3D que nos ofrecerá espectaculares combates en diversas arenas.

MUCHO FUTURO

Future Publishing ha llegado a un acuerdo con Microsoft para extender la licencia para publicar a nivel internacional la Revista Oficial Xbox hasta el año 2011. Como segunda lectura de este acuerdo se puede extraer que la consola de Microsoft tiene cuerda para rato...

OTRO GALACTICO

Un mito viviente de la programación, el venerado Dino Dini, ha anunciado que está trabajando en un nuevo juego de fútbol -el género que le dio la gloria- para la compañía DC-Studios. De momento no se han confirmado ni más detalles ni una fecha aproximada para su publicación.

Made in Spain

Scrapland, distribuido internacionalmente

SURGIDOS de las cenizas de lo que fue Rebel Act Studios -los creadores del juego para PC Blade: The Edge of darkness-, MercurySteam es un grupo español de programación ubicado en Madrid que ya trabaja en su primer proyecto, bautizado como Scrapland. Este juego 3D de acción futurista será publicado para Xbox y PC y contará con distribución a nivel internacional gracias al acuerdo firmado con Enlight; esto ha traído consigo otra sorpresa adicional, y es que el respetado American McGee se va a convertir en Productor Ejecutivo del juego.

Nuestro papel es el de D-Tritus, un robot ensamblado a partir de trozos de chatarra con el que podremos deambular por Chimera, una futurista ciudad poblada por singulares

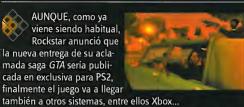
↑ Así de bonita es Chimera.

poblada por singulares personajes. Nuestro principal cometido será entablar espectaculares combates aéreos, y para ello podremos construir nuestra propia

Se espera que el juego sea publicado dentro de lo que queda de este mismo año.

Vuelve GTA

San Andreas llegará a Xbox



Esta nueva entrega de la serie presenta una jugabilidad muy similar a la de sus predecesoras, y casi con toda seguridad va a seguir careciendo de juego on line, según han confesado sus creadores. Lo que sí tendrá el juego es un nuevo argumento, que tiene como protagonista principal a Carl Johnson, un tipo que regresa después de diez años a la ciudad de Los Santos (ubicada en el estado de San Andreas) para afrontar una complicada situación: su madre ha sido asesinada, su familia está en problemas, y sus amigos de la infancia atraviesan una situación más que comprometida. El juego nos dará una buena ración de lo de siempre: libertad de acción para recorrer las calles de la ciudad a pie o al volante de algún vehículo, mientras intentamos acometer las misiones que nos surjan en nuestro periplo.

¿No lo extrañabas?

EA publicará el próximo juego de la saga Oddworld

DESPUÉS de que Microsoft le diese la carta de libertad a Oddworld
Inhabitants, éstos han llegado a un acuerdo con Electronic Arts para que
ellos sean los encargados de la distribución a nivel internacional del que será
el cuarto juego de la saga Oddworld.

Después del éxito de público y crítica conseguido por las tres primeras entregas de esta serie, relativamente pronto -el año que viene- podremos disfrutar de la nueva entrega de *Oddworld* que, eso sí, contará con una buena cantidad de sustanciosas novedades: para empezar, es ya casi seguro que Abe no será el protagonista principal del juego, y también es muy posible que el desarrollo del juego tenga muy poco que ver con sus predecesores, al menos en lo relativo a términos de jugabilidad. La nueva estrella del juego se llama Stranger, y es una especie de caza recompensas al estilo del salvaje oeste americano que tendrá que perseguir a diferentes malhechores a través del universo Oddworld. Suena bien, ¿no?

Inteligencia Artificial

Vivendi publicará el juego de la película Robots

CREADO por el mismo equipo que dio forma a la divertida *Ice Age, Robots* es otro filme de animación de los estudios de la Fox que va a contar con su versión en forma de videojuego, que va ser desarrollado y distribuido por Vivendi.

Robots gira en torno a las peripecias de Rodney Copperbottom, un simpático robot que tendrá que intentar desbaratar los maquiavélicos planes del malvado tirano de turno.

Este argumento dará pie a un entretenido juego de acción que será publicado a principios de 2005

(coincidiendo con el estreno de la película). Una de las peculiaridades de Robots es que Rodney podrá utilizar las diferentes partes de su cuerpo para resolver las distintas situaciones que se le presenten a lo largo de su misión.



↑ ¿Quién es el gracioso que ha dicho que pierdo aceite?



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
2004	ADVENT RISING	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	AUTO MODELLISTA: US TUNED	CAPCOM	CAPCOM
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	CONAN	CAULDRON	TDK
	DEAD MAN'S HAND	HUMAN HEAD	ATARI
	DRIV3R	REFLECTIONS	ATARI
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	
	FX RACING		AVALON
	HALO 2	MILESTONE	POR CONFIRMA
		BUNGIE	MICROSOFT
	HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	SEGA
	KAMEO: EOP	RARE	MICROSOFT
	KILLSWITCH	NAMCO	POR CONFIRMA
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	PLASTIC REALITY	CENEGA
	MASTERS OF THE UNIVERSE	SAVAGE	TDK
	MTX: MOTOTRAX	LEFTFIELD	ACTIVISION
	NEVEREND	MAYHEM	POR CONFIRMA
	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	PILOT DOWN	WIDE GAMES	WANADOO
	TOCA RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	RICHARD BURNS RALLY	WARTHOG S'DEN	sa
	SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKI		SEGA
	STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	CAPCOM	CAPCOM
	SUDEKI	CLIMAX	MICROSOFT
	TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	K2	ACTIVISION
	THE FAST AND THE FURIOUS	GENKI	VIVENDI UNIV.
	THE SUFFERING	MIDWAY	MIDWAY
	TRIVIAL PURSUIT: UNHINGED		
		ARTECH	ATARI
	WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	SWORDFISH STU.	ACCLAIM
	CHRONICLES OF RIDDICK	STARBREEZE	VIVENDI UNIV.
	DRAKE	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	EURO 2004	EA	EA
	FULL SPECTRUM WARRIOR	PANDEMIC	THQ
	LOW: SHOWDOWN	ACCLAIM	ACCLAIM
	MAFIA	ILLUSION SOFT.	TAKE 2
	METAL SLUG 3	SNK PLAYMORE	SNK PLAYMORE
	OP. FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS	CODEMASTERS	
			CODEMASTERS
	SHADOW OPS: RED MERCURY	ZOMBIE	ATARI
	SNK VS. CAPCOM CHAOS	SNK PLAYMORE	SNK PLAYMORE
	SPIDER-MAN 2	TREYARCH	ACTIVISION
	THIEF: DEADLY SHADOWS	ION STORM	EIDOS
	100 BULLETS	ACCLAIM	ACCLAIM
	AMERICA'S 10 MOST WANTED	STUDIO 3	PLAY IT
	BURNOUT 3	CRITERION	EA
	CALL OF CTHULHU	POR CONFIRMAR	HEADFIRST
	CONFLICT: VIETNAM		
		PIVOTAL GAMES	SCI
	FIGHT NIGHT 2004	EA	EA
	MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	2015 INC	VIVENDI UNIV.
	MECHASSAULT 2	DAY 1	MICROSOFT
	PLAYBOY: THE MANSION	ARUSH	UBISOFT
	SITTING DUCKS	LSP	LSP
	SHELLSHOCK NAM 67	GORILLA GAMES	EIDOS
	RED NINJA: END OF HONOUR	TRANJI	VIVENDI UNIV.
	AMERICAN McGEE'S OZ	CARBON6	POR CONFIRMA
	AREA 51	MIDWAY	
			MIDWAY
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO
	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ART.	BAM!
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BAD BOYS II	BLITZ	EMPIRE
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	BATTLEFIELD 1942	EA	EA
	BLACK 9	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	BLACK & WHITE: NEXT GEN	LIONHEAD	MICROSOFT
	BLOODRAYNE 2		
		MAJESCO	POR CONFIRMA
	BLOODY WATERS	PINEAPPLE INT.	POR CONFIRMA
	BREAKDOWN	NAMCO	POR CONFIRMA
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	CALL OF DUTY	SPARK	ACTIVISION
	CHARLIE'S ANGELS	POR CONFIRMAR	UBISOFT
	CHRONOS	SABER 3D	POR CONFIRMA



PARECE que últimamente nuestro olfato anda bastante afinado, y si no, no hay más que ver como los dos juegos que encabezan la lista de títulos más vendidos han desfilado recientemente por la portada de nuestra revista. El imparable ascenso de Driv3r ha conseguido incluso algo que parecía muy difícil: arrebatarle el primer puesto al formidable Ninja Gaiden. Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

EDITOR: ATARI DESARROLLADOR: REFLECTIONS

Ya deciamos que este juego le iba a plantar cara a la mismisima serie GTA, y de hecho sus ventas reflejan que ha conquistado a un amplio número de jugones.

2. NINJA GAIDEN

EDITOR: TECMO DESARROLLADOR: TEAM NINIA

Si no fuera porque la censura probablemente se encargaría de impedirlo, estamos seguros de que Ryu haría que rodarán cabezas por perder el primer puesto.

3. DINO CRISIS 3

EDITOR: CAPCOM DESARROLLADOR: CAPCOM

La legendaria saga de Capcom dio un salto al espacio y ahora lo hace en la lista de juegos más vendidos. Cuidado: dinosaurios sueltos...

4. TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

EDITOR: CODEMASTERS DESARROLLADOR: CODEMASTERS

Sigue siendo una de las opciones más sólidas para los aficionados a los juegos de conducción, y parece que los usuarios lo tienen presente

5. FULL SPECTRUM WARRIOR

EDITOR: THQ DESARROLLADOR: PANDEMIC

Este formidable combinado de acción y estrategia demuestra que los juegos bélicos siguen dando mucha guerra en nuestra consola.

6. RALLISPORT CHALLENGE 2

EDITOR: MICROSOFT DESARROLLADOR: DIGITAL ILLUSIONS

Sus opciones monojugador son ciertamente buenas, pero es que su apartado multijugador para Xbox Live lo convierten en una verdadera joya.

7. RED DEAD REVOLVER

EDITOR: TAKE 2 DESARROLLADOR: ROCKSTAR

Los creadores de la saga GTA demuestran que también saben hacer otro tipo de juegos, y este shooter con tintes de western es una buena prueba de ello.

8. STATE OF EMERGENCY

EDITOR: TAKE 2 DESARROLLADOR: ROCKSTAR

Otro título de los creadores de la saga GTA que logra hacerse con un puesto en esta lista para confirmar el talento de Rockstar.

9. OBSCURE

EDITOR: MICROÏDS DESARROLLADOR: HYDRAVISION

Sin duda alguna, una de las grandes sorpresas de la temporada. Un sorprendente survival horror con estética heredada de pelis como The Faculty o Scream.

10. UEFA EURO 2004

EDITOR: EA DESARROLLADOR: EA SPORTS

La Eurocopa acabó con la sorprendente victoria de los griegos, mientras, el juego oficial se aferra al último puesto de la lista.

ESTADÍSTICAS XBOX



Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.ravistaoficlab/box

NOKIA SIEMENS SAMSUNG SAGEM ALCATEL SONYERICSSON PHILIPS SHARP MOTOROLA PANASONIC - LG. (Consulte modelos)



Pidelo facilmente envis, MIFONDO 36 el codige sel fondo y e texto que quieras al 7667.

s un Siemens y quieres or el logo del operador?



-

JUBSES JAVA Debes tener tu mévil config A (PLATAFORMAS)

Compatible con. Al, AK, CB, AP, AX, BA, O, S, E Envia JUEG0756 1017 at 7667

Titulo: EL BUSCÓN (PLATAFORMAS) Compatible con: Al. AJ. AT. AK. AU. AQ. AP. AX. N. BA. O. P. R. S

Envira /UEGO/56 1000 at /66/ o: BOOBS BUSTER (SEXO). Código: Maio con Al AK AQ AP AX, BA P S

Titulo: TRAGACOCOS (ARCADE), Código: 1085
Competible con AJ AT AK AU AQ AP AX N BA O P R S

Título: BUBOLE YAOUGLE (PLATATORAMS) Cártigo Compatible can AL AK AG AP AX BA S



SUMPLE

Divertidos sonidos kales que puedes poner en tu moto como timbre o como aviso para mensajes. MUY DIVERTIDOS!

ONIDU756 y el igo al 7667.

ndo (¡To Hirán Segural) O Montrola A Las Fieras)

Trucos Videojuegos

¿Quieres saber como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc.. de tu videojuego preferido?

¡Es muy fācill, coda vez que envías:

al 7667 te enviamos un nuevo truco.
Envia al 7667 por ejemplo:
TRUCO 756 PSZ GTA VICE CITY
TRUCO 756 PSZ HBA LIVE 2003
TRUCO 756 XBOX NEED FOR SPEED UNDERGROUND



Tanac

I DHAR	
Dragostea Din Tei	
DANCE DISCO	300.ya. 567664
2 Fast 2 Furious	
BSO CINE	600 gg 567120
My Band	
RAP INTERNACIONAL	Comgo: 567744
	Guargo: 301144
Zanarkand	
DANCE/TECHNO	med ge 566512
Fuente De Energia	
POP NACIONAL	tidin o. 587540
Real Madrid	
HIMINO	dedigo: 565063
Mertal Kembat	
A VIDEOJUEROS	Curies 567321
Bodfood	The state of the s
Radical Radical	-
DANCE/TECHNO	64dga, 566270
C Obsesion	
LATINO	60 go \$67724
CINE/TELEVISIÓN	
Bola De Dragón - TV	566503
Yo El Vaquilla - CINE	567267
Te Comeré A Besos (Anuncio Tampa	ax) - TV 567820
Conligo Soy Feliz (Anuncio Kas) - T	V 567818
Somos Los Frikis - TV	567817
Pael-la Mama (Anuncio San Migue	
El Último Mohicano (linal) - CINE	567378
Al Torete - CINE	567607
Perros Callejeros - CINE	567602
Los Siete Magnificos - CINE	567358
El Señor De Los Anillos - CINE Piralas del Caribe - CINE	567580
Shrek 2 - CINE	567756
El Bueno El Feo Y El Maio - CINE	567799 566295
El Inspector Closeau (Anuncio Niss	an) - TV 567787
Harry Potler - CINE	565878
	000070
DANCE/TECHNO	567000
When I Sleep (X-Que Vol. 8) Sweet Revenge	567399 567536
Seorgia	50/330 5665/11

Et mahactar arasaga (vinguero missail) - 14	_ 301101
Harry Potler - CINE	565878
DANCE/TECHNO	
When I Sleep (X-Que Vol. 8)	567399
Sweet Revenge	567536
Scorpia	566541
Es Como La Cocaina	567505
Dos Gardenias	567402
Revenge	567781
Beautiful Day (X Que Vol.8)	567743
Here We Go	567762
La Rana Verde	567769
Extasia (X Que Vol.8)	567735
I Want Your Love	567733
POP/ROCK/OTROS	
Mato · POP	567696
Cómo Ronea - POP	567742

Mato · POP	567696
Cómo Ronea - POP	567742
Roses - RAP INTERNACIONAL	567780
Come Clean - POP INTERNACIONAL	567625
Pastillas De Freno - POP	567640
La Polla De Mi Jefe - PUNK	567652
	567655
	567669
	567700
	567715
	567748
	567777
	567747
	567710
	567760
	567730
	301100
HIMNOS	
Eusko Gudariak	567485
	COMO ROMEA - POP ROSES - RAP INTERNACIONAL COMO CLEAM - POP INTERNACIONAL PASINIAS DE FRENO - POP LA PONIA DE MÍ JABE - PUNK El Mario De La Cannisera - POP LO Siento - POP Tragicomedia - POP FIURGO - POP El Altapasueños - HEAVY Whisky Barato - POP Loko - POP Loko - POP Ja Sei Namorar POP INTERNACIONAL Gata - HEAVY HIMNOS

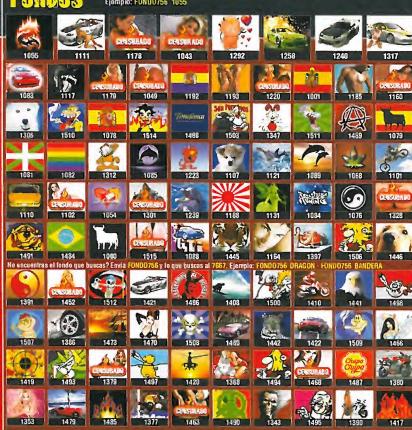
Eusko Gudariak	_ 567485
Quinto Levanta Tira De La Manta	567210
PP (Partido Popular)	566641
La Internacional Comunista	566700
El Novio De La Muerte (estrola)	566666
Los Voluntarios	567819
Levando Ancias (Himno MarinesUSA)	567811
Aslumas Patria Querida	567731
VIDEOJUEGOS	
	#######
Ninja Gaiden	567822
Castlevania	567816
Ford Racing 2	567663
Need For Speed Underground	567466
Arkanoid	567377
The Legend Of Zelda	567095
Crash Bandicool	566407
Comecocos	566037
FIFA Soccer 2004	567815
007 Todo O Nada	567812

Pidetelos fácilmente:

🦲 MONOFONICOS: Envía TONO756 y el código al 7667 Ejemplo: TONO756 567095 Monofónicos: también puedes pedirlos en el 806.588.672

y el código al 📆

Pídetelos fácilmente: Envia FONDO756 y el código del fondo al 7667. **FONDOS** Ejemple: FONDO756 1055



nimados

Pídetelos fácilmente: Envía ANI756 y el código del animado al 7667. Ejemplo: ANI756 1004















otras el animado que buscas? Econa AN1756 y lo que buscas al 7667. Ejemplo: 1063 (V) 1 1054 1038

matenes

Pidelelas fàcilmente: Envia IMAGEN756 y el código de la imagen al 7667. Ejemplo: IMAGEN756 563880 Tambiéo puedes codidos N

		~				ramoren pu	eues peumas	iiamando ai	000.008.072
UT Outer	1	1			Jone !	(2) 2	200	SUL
563880	5648	60 5	65312	565300	563703	5646	47 5	63799	565190
4500	原文	4		The state of the s	MAL	s ansiz	1	너렇게	6990
565476	565462	565438	565447	565475	565452	565468	565423	565446	565448
	党党	-	TO CHE		(Coco		0.00	SO CO	温 香
584761	565038	564162	564800	565169	565055	564394	565291	564444	565013
100		A	252	Jane 1	Ххоох	23425	WA		WH T
565381	565461	564505	564664	565469	564692	565473	565421	565454	565427
No ancu	la magen que	booke 5? Enri	1611	Vie que busais	a) Eperm	plo Silvesi u re	BLAU 1986	SEN 758 COC	HES
CLE .	130		CEUMAN			- A	Li Continut	(算)	
563841	564419	554424	565164	565029	565359	563963	563761	564077	564710
(A)(a)	Contract of the last	100	2 3 3 3 3	(A.C.)	9		of the same	Kesag	

554719 565370 565470 565444 565451 565472 565460 555439 565459 565495 565431 563956 555008 565471 555019 565425 565455 565424 564919 565463 564383 565434 564920 565400 564350

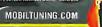
Para la descarga de los servicios multimena (Fondos, Miranda K-tuen, Juggos Jave, Anamacos, Polifenicos y Sonidos reales) dabes tener lu móv communado para Way, Consulte con su operador, Vodidione, Movistar, Amena, et Comprueba por favor entes de encriger uno de nuestros servicio si 18 movitos com practices o, avevu teamporte sumovilescomposibles (**) aveca se manalistes ana jugado servicio al 18 movitos com practices o, avevu teamporte sumovilescomposibles (**) aveca se manalistes ana jugado servicio al 18 movitos com practices o, avevu teamporte sumovilescomposibles (**) aveca se manalistes ana jugado servicio al 18 movitos com practices o, avevu teamporte sumovilescomposibles (**) aveca se manalistes ana jugado servicio al 18 movitos com practices o aveca se manalistes ana jugado servicio al 18 movitos com practices de la 18 movitos com practicos de la

Capyright Os meyados: 1051, 1054, 1023, 1053, 1018: © Mobibase, 1001, 1004, 1007, © Adultzcechcontent; 1009, 1010, 1058, © Mauro Novoa: Resto

Co yet will & Adimactor es 1111, 1232, 1240, 1317, 1117, 1220, 1305, 1514, 1107, 1121, 1589, 1101, 1710, 1102, 1104, 1307, 1239, 1131, 1332, 1515, 1445, 1161, 1397, 1446, 1391, 1457, 145

ultimer Un 1. Zandennes (ett. 4 Dins. yle 1. a Betrancis) - 1782 Bridges Christopher Brins. Rt. Masters Kolth. 6512 Urmster Hebre. 750heber Calve Ondel. Hebre Calve. Dans. yl. 5083 Amer. 5 Mercades. Ostoca Goszalez, Maria. Villena Sanchaz Ausena. 6703 Sancses,
cullay. 7267. Ulment Mulitar State Antenio. Jamente Brijz. Julie. 7276. James Treyra Effender (1. 7075 Sanchaz Gesteb A., Pilaten M. A.
Perra Fermanter L. 1. 7082: Sancsa Nova. 1500 Sancsa Santar E. Lonn Heinandez J. A. Dic. 3. Antende Calve J. Frances. 7606. C. 7558.
emistela (up) Elmer. 7505. Sance Hevard; 6255: E. Morrocon; 5570: Link Williams, 7395. Morea Ahanades Rulen. Jimmer Moreo,
and J. Perra Astr. 6541. Miritaria Marro. Diencks Univ. Beston Marco. Urmal Elmis, 7407. Carrillo Diaz (Sallas, 7622. Ulega and
Land. 1641. Santar J. J. 7710. Ulega Marro. Diencks Univ. Beston Marco. Urmal Elmis, 7407. Carrillo Diaz (Sallas, 7622. Ulega and
Land. 1641. Santar J. J. 7710. Ulega Santar J. 7710. Ul





1

Kingdom Under Fire: The Crusaders

Carnicería a base de cortar gargantas

NFORMACION DEL DUERO DESARROLLADOR: PHANTAGRAM **EDITOR: MICROSOFT** LANZAMIENTO: OTOÑO 2004

antes y podria parecerse a Dynasty Warriors con duendes añadidos, pero hemos jugado con Kingdom Under Fire y podemos contaros que resulta un poco como meterse en la batalla de los Campos de Pelennor de El Señor de los Anillos. Un reto casi imposible de ganar que se muestra frente

Podría haber llegado mucho

a nosotros... y lo conseguimos. Aunque el sistema de control deja todavía algo que desear, no podemos por menos que impresionarnos ante el número de personajes en pantalla, desde batallones enteros de infanteria hasta arqueros, pasando por los piqueros. De hecho, más de 100 luchadores individuales estarán en pantalla durante cualquier combate, todos ellos intentando provocar la mayor carnicería posible.

Puedes escoger entre jugar como humano o tomar la perspectiva de las fuerzas de la oscuridad. Reducido a sus términos básicos, el juego requiere que encuentres a varios enemigos principales y que los derrotes. Todo ocurre en tiempo

real (nada de chorradas tipo estrategia por turnos, chicos) y, contando con que tienes un escuadrón de hombres armados que dirigir, esto no va a ser, desde luego, un paseo por el parque.

La IA del enemigo hará que este nos ataque por los flancos, nos tienda emboscadas o nos machaque contra el suelo, simple y llanamente. Si los elfos oscuros o los orcos piensan que están en problemas, harán rápidamente cuanto esté en sus manos para solucionar las cosas a su favor. Afortunadamente, cuando la batalla haya acabado tendrás la oportunidad de entrenar más a tus tropas, recoger suministros tales como nuevo armamento, o simplemente ir al pub (pues sí, va en serio) a mejorar vuestra moral. Desde luego, suena como si se tratase de un juego al que podríamos engancharnos con facilidad...



↑ La IA de tu equipo se las apañará bien con el resto de los enemigos.



↑ Vale; ahora ¿quién va a ser el chulito que le cante las cuarenta a este animal?



↑ Damas con garras de las fuerzas oscuras. Cuidadito, las chicas son guerreras.



↑ Vete primero a por el líder para ganar la batalla.

Campo de batalla Cómo sacar el mejor partido de tu matanza...





↑ La magia centelleante significa que todo va bien.



↑ De rodillas y fuera de combate. Hala, a casa.





0000MMM....

Las capacidades mentales del protagonista comprenden también el control mental que pone al enemigo bajo el manejo del jugador por un tiempo. La clarividencia le permite salirse de su cuerpo para ver lo que le espera en los próximos metros de forma inadvertida. La visión de aura es para ver cosas ocultas a la vista normal, y la succión provoca el estallido de la cabeza del enemigo.



Enfoque práctico de la telequinesis.

♠ Psi-Ops es toda una sugerente promesa para los amantes de los juegos de acción y sigilo.

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Ejemplo de física aplicada

INFORMACIÓN DEL DUEGO DESARROLLADOR: MIDWAY **EDITOR: VIRGIN PLAY** LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2004



CON NOTABLE éxito entre la crítica especializada, Psi-Ops fue lanzado el pasado mes de junio en el mercado americano.

Al español, aún ha de tardar un poco en llegar. Según ha explicado Matthew Hubband, de Midway, la tardanza se debe al completo doblaje al castellano que se ha efectuado y a su sincronización labial.

Psi-Ops es un juego de acción y sigilo de corte futurista que añade un interesante giro a la jugabilidad habitual en esta clase de títulos. El protagonista, Nick Scryer, dispone de una serie de poderes mentales que van de la telequinesis con la que mover objetos al control mental que le permite manejar el fuego, entre otros. La trama se desarrolla en un futuro cercano y arranca con una cuidada y espectacular cinemática que pone inmediatamente al jugador en situación. Nick es un soldado que cae prisionero de una organización terrorista llamada el Movimiento. Su primer objetivo es escapar de la base de los terroristas.

Psi-Ops parte de un concepto original y exhibe unas habilidades tecnológicas

poco frecuentes, especialmente en lo que concierne a la física del juego. También cuenta con un más que decente motor gráfico para un producto multiplataforma y unas atractivas secuencias de vídeo prerenderizadas para narrar la historia. Tecnología y poderes mentales que harían palidecer de envidia al mismísimo Profesor Xavier. Nosotros ya lo hemos comprobado.



↑ Yep, también controla el fuego.





↑ Psi Ops está ambientado en un futuro cercano.



↑ Los efectos son espectaculares.



↑ La visión de aura en acción.



CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección: xbox.mad@mcediciones.es

COKTAIL DE PREGUNTAS iHola equipo! Soy un fiel lector de vuestra revista y tengo algunas preguntas: ¿Por qué no ha salido Silent Hill 3 en Xbox y si ha sido lanzado en PS2? Algunas veces nombráis juegos durante dos o tres entregas, ¿no podriais comentar algo nuevo? Había un error en el precio de un juego en la publicidad del último número de vuestra revista, creo que deberíais comprobar si los precios están bien cuando los anunciáis en vuestra revista. Por último, me gustaría ver en los análisis la nota de dos analistas, porque no todos tenemos el mismo gusto y me serviría mejor como referencia.

> Juan (carta)

La verdad es que no está del todo claro por qué Silent Hill 3 no fue lanzado en Xbox. Puede que la segunda parte no vendiera lo suficiente, o quizá estaban enfrascados preparando la cuarta entrega de la serie; en cualquier caso, intenta hacerte con la versión de PC para tener la saga al completo. El tema de los avances siempre depende de la actualidad, de nuevas informaciones sobre juegos, nuevos datos, etc, por lo que habrá ocasiones en las que será necesario volver a informar sobre determinados títulos a los que ya hemos hecho referencia anteriormente. La importancia de muchos de ellos suele devenir en un goteo de información constante, produciéndose los casos que comentas. En cuanto a la publicidad, simplemente pudo ser un error en el anuncio de la tienda en cuestión, pero sería imposible comprobar cada precio, ya que podría tratarse de alguna oferta y promoción puntual que decidieran realizar por su cuenta. Para terminar (aún resumida, tu carta es bastante larga) no podemos negarte que la doble nota no sería una idea del todo mala, pero tal vez en lugar de ayudarte te confundiría: ¿con qué opinión te quedarías si cada uno diese una valoración radicalmente opuesta del mismo juego?

STEEL BATALLION

Me gustaría saber si hay programadas próximas descargas de más mapas para el Counter-Strike y, si las hubiera, saber si podríais adelantarnos fechas. Otra de las cuestiones que quisiera saber es si va a salir Steel batallion: Line of Contact pero sin el mando, sólo el juego, puesto que tengo la primera parte y no necesito otro mando.

Bleq "El Único" (Correo electrónico)

De momento, no tenemos ninguna fecha prevista para nuevos mapas o

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona



www.revistaoficialxbox.net

Master_Dan inaugura su participación en los foros anunciando una interesante encuesta que Konami ha colgado en su página Web. En esta encuesta, la compañía pregunta a los internautas con qué consola prefieren jugar en sus horas de ocio. Halomaster vuelve a sacar el tema de la censura de Ninja Gaiden, solo que esta vez viene a confirmar un dato en lo que la mayoría estamos de acuerdo: la censura ha sido minima ya que se limita a evitar que cortemos la cabeza a los personajes humanos, dejando intactas todas sus posibilidades de juego. Lo que no creemos que pase nunca es lo que piensa AxL en este mismo hilo, como es el hecho de poder desactivar esta censura mediante algún tipo de truco. Ventisca tiene algunas dudas sobre BreakDown, del que ha visto numerosos avances y reportajes, pero que aún no ha podido probar. Sin duda, se trata de un título "peculiar" donde lo mejor del juego espera a los pacientes que avancen en la aventura. Warmountain, por su parte, aún aunque se trata de una realidad totalmente contrastada y confirmada por parte de Konami. Si puedes pasarte por alguna tienda o centro comercial, podrás comprobar en los packs de Xbox + Rallysport Challenge 2 como aparece una foto del juego en la parte posterior. Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.

contenido descargable de Counter-Strike, así que habrá que tener un poco de paciencia. Lamentablemente, en España no se ha puesto a la venta el juego Line of contact por separado, lo que pone en una encrucijada a los que compraron la primera parte y que ahora tendrían que volver a hacer el desembolso completo. Esperemos que esto se solucione a corto plazo, pero puedes probar a comprar el juego de importación en algún país europeo como Inglaterra para no quedarte sin este magnífico juego para Xbox Live.

3

¿PHANTASY STAR ONLINE?

Tengo una flamante Xbox y me gustaría que respondierais a estas preguntas: ¿cuando saldrá Phantasy Star Online o, más o menos, para cuándo llegará? ¿Vendrá Nude a España y, en tal caso, cuándo estará aquí? ¿Es cierto que Halo 2 se retrasa hasta Navidad? He visto algunas imágenes de Doom 3 para Xbox y parecían bastante peores de las que he visto para PC. ¿El juego tendrá ese aspecto o será como el de PC? ¿Qué noticias hay sobre Virtua Fighter RPG para Xbox?

Flenik

Previsto para noviembre o diciembre del año pasado, todavía no sabemos a ciencia cierta si PSO va a ser lanzado o distribuido en España, así que puede que la importación sea la única solución posible en este caso. Pero no todo son malas noticias, ya que

durante el E3 se anunció un título de la saga Phantasy Star Universe que tendrá su correspondiente versión para Xbox, cuya distribución esperemos que corra mejor suerte en nuestro país. Casi aciertas. Halo 2 estará en nuestras manos el 9 de noviembre, y según se ha confirmado en las últimas fechas, también se podrá adquirir la edición especial anunciada para Estados Unidos, suponemos que de manera limitada. Doom 3, por su parte, va a ser de todo menos un juego mediocre, no te fies de pantallas o vídeos del juego sin terminar. Por otro lado, es evidente que no alcanzará la resolución o la carga poligonal de un PC de última generación (más de un usuario de PC tendrá que dar las gracias si se ve y se mueve como en Xbox), pero gracias a la potencia del hardware de Xbox, creemos que la versión final conseguirá estar a la altura. Virtua Fighter Cyber Generation será un juego de rol orientado a los más jóvenes de la casa, respaldado por una compañía puntera como es Sega.

SE CUELAN SECUELAS

Me gustaría saber si Sudeki o
Fable van a tener más entregas que continúen la historia
de los juegos actuales.

Jony (carta)

A estas alturas, resulta extremadamente difícil predecir una secuela de Fable o Sudeki, pero si te fijas en la tendencia actual del mercado, te darás cuenta de que si un juego tiene cierto éxito de ventas la secuela del mismo está asegurada. Eso sí, viendo el tiempo que han tardado en hacer su primera parte, ya veremos para qué consola terminaría saliendo la segunda.

TRON 2.0

Hace poco tiempo pude jugar a Tron 2.0 en su versión para PC y en Internet pude ver unas fotos de la versión Xbox. ¿Sabéis si vendrá doblado y traducido como en PC? El doblaje del juego es muy bueno y perdería mucho si no fuera doblado y traducido correctamente.

Oscar (Carta)

De momento, no tenemos noticias acerca de su posible traducción, pero esperamos que la distribuidora pueda usar las voces ya dobladas en PC (y añadir los extras necesarios) para que podamos tener una versión a la altura de este magnífico videojuego. Así que lo único que podemos confirmarte en estos momentos es el nombre oficial: *Tron 2.0: Killer App.*









it`s good to play together





The names and logs of actual companies mentioned here in may be trademarks of their respective owners. The Birty Trademarks are evened by Birty AG and are used under increase respective and associated logistic names and logistic order in the second and associated logistic names and logistic order increase to the flore of their respective owners. The Birty Trademarks are swined by Birty AG and are used under increase to the flore of their respective owners. The Birty Trademarks and other increase the second of their respective of hydrodic library and are used under license to the flore owners. The Birty Trademark and other increase the second owners are trademark and of the authority of the Highty Trademark and only a trademark and of the medical property of that Auto Sp A. Lancia Dura St. Lancia Stratus, Lancia Birty Composition. SUBARTU, INFRICA, WINX, ST names, emblanes and body designs are trademark and/or intellectual property or that Auto Sp A. Lancia Composition and used under increase to the properties of the second of the second consists are registered trademark and/or intellectual property (into a light of the second of RSDB are registered trademarks owned and increased by Ford Motor Composity.



La nueva cara del terror se esconde tras la obra de Konami

SILENT HEROM

INFORMACIÓN DEL DLIEGO
DESARROLLADOR: KONAMI
DISTRIBUIDOR: KONAMI
LANZAMIENTO: NAVIDADES 2004
WEB: WWW.KONAMI-EUROPE-COM

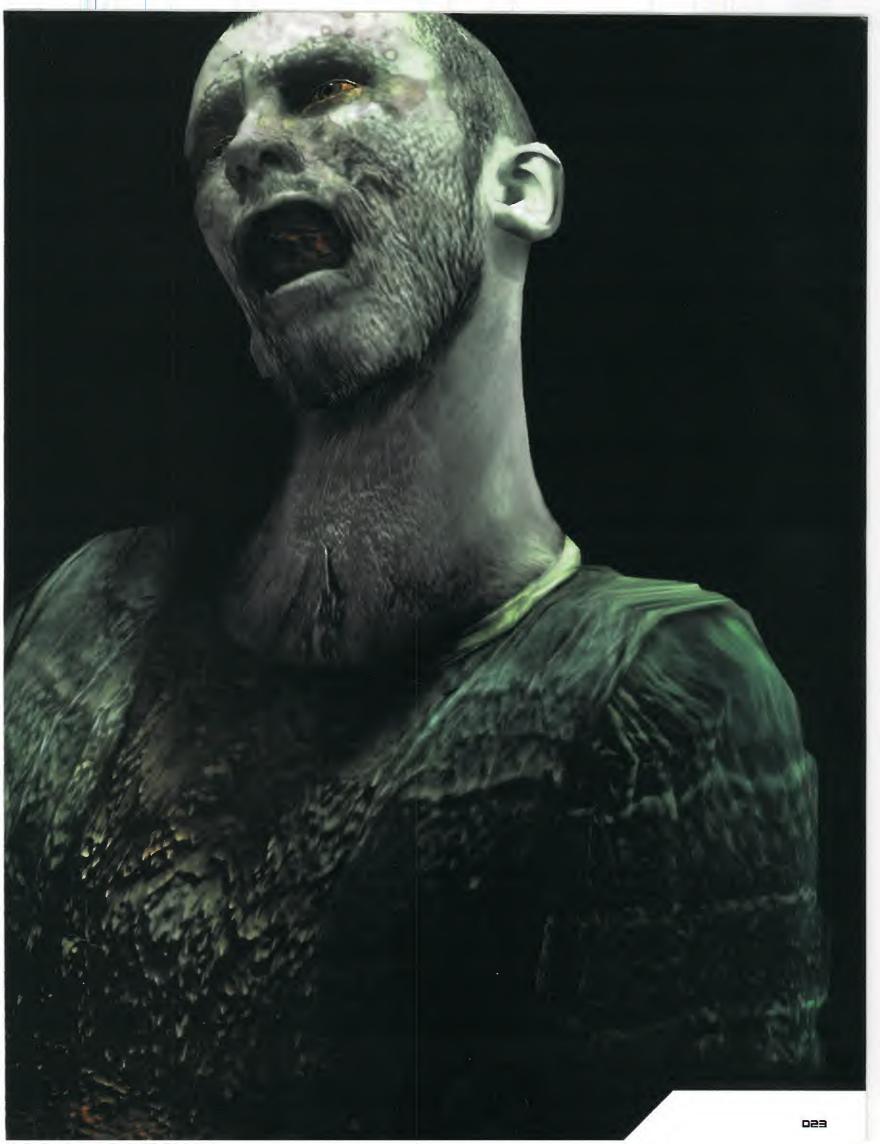
NA DE LAS mejores cosas que le ha pasado a la industria de los videojuegos en los últimos años es el imparable y veloz avance de la tecnología. Ya estamos un poco acostumbrados a ver gráficos de ensueño y títulos que nos ofrecen las mil y una virguerías visuales habidas y por haber, especialmente desde la irrupción en el mercado de Xbox. Pero gracias a estas nuevas tecnologías, los programadores no sólo pueden presentarnos juegos más bonitos, sino que pueden transmitir sensaciones al usuario que hace unos años eran totalmente impensables. Está claro que la jugabilidad siempre será el aspecto primordial en cualquier proyecto pero, a veces, incluso ésta depende del motor gráfico que se haya utilizado. ¿O acaso crees que Splinter Cell seria lo mismo si se tratara de una aventura de scroll lateral construida a

base de píxeles? No, ¿verdad? Pues ya nos vamos entendiendo.

Está muy bien recordar clásicos y viejos títulos y clamar al cielo que lo retro vuelve a estar de moda. Hasta cierto punto. No hay que pasarse. Sí, en la corta historia de los videojuegos ha habido títulos que, sin alardear de tecnología 3D y efectos de luces y partículas sobrecogedores, nos han divertido más que muchas de las opciones de compra de las que disponemos hoy en día. Pero su jugabilidad repetitiva, su inteligencia artificial nula y su aspecto visual podrían crispar al más tranquilo de los jugadores actuales. Además, juegos como Tetris son adictivos y divertidos como el que más, pero a nosotros nunca nos han dado ningún miedo. Ni Tetris ni ningún otro juego anterior a 1999. Y es que ese fue el año en que se lanzó la primera entrega de una de las sagas más terrorificas del mundo del entretenimiento digital. Estamos hablando, claro está, de Silent Hill.

¿Y a qué viene toda esta alabanza a la tecnología digital? ¿De verdad hace falta explicarlo? Sin los motores gráficos actuales y el sonido digital del que disponemos, nunca hubiera sido posible transmitir miedo psicológico al jugador. Gracias





LOS OTROS SILENT HILL>>> Un terrorifico viaje por el pueblo de los horrores.

Todo lo que tiene un principio, tiene un final. No sabemos a ciencia cierta cuándo terminará la serie de Konami, Silent Hill, ya que el éxito de todas y cada una de sus entregas ha sido tan abrumador que su creadores no han tenido más remedio que volver al pueblo que salió de sus mentes pensantes. Lo que sí sabemos con seguridad es cuándo empezó la pesadilla (en el buen sentido de la palabra). Fue allá por el año 1999 cuando el primer Silent Hill se puso a la venta y, desde entonces, jugar solo en casa, de noche y con las luces apagadas, no ha vuelto a ser nunca lo mismo.



♠ Los años no perdonan, ni siquiera en el mundo virtual.

1. SILENT HILL (1999) EL PRIMERO

Aunque sus gráficos no infundan temor alguno ahora, en su momento aterrorizaron a todos los jugadores que se atrevieron a jugar con él. El protagonista se llamaba Harry Mason y se adentraba en el pueblo de Silent Hill para buscar a su hija desaparecida. Al parecer, ésta había sido raptada por unos lunáticos pertenecientes a un culto extraño y, de todas las intenciones que tenían, ninguna era buena. Una historia de película, una banda sonora impresionante, giros argumentales inesperados y un motor gráfico que permitía efectos de luces inauditos hasta el momento convirtieron a Silent Hill en el clásico que es ahora.

Hace ya cinco años que apareció esta primera entrega, pero desde el primer momento quedó claro el potencial con el que contaba, tal y como el tiempo acabó confirmando.



La niebla volumétrica escondía más de un susto.

2. SILENT HILL 2: INNER FERRS (2002) LA ESPERADA SECUELA

Esta continuación, que en Estados Unidos se llamó Silent Hill 2: Restless Dreams, supuso el salto de los 32 bits a las consolas de 128 bits como Xbox. La versión de la que disfrutamos era una conversión de PS2 y, aunque el aspecto visual era imponente, se notaba que no aprovechaba ni de lejos las capacidades de la máquina de Microsoft. Aún así, lucía un argumento la mar de inquietante. James Sunderland, un hombre cualquiera, recibía cartas de su mujer que llevaba ya tres años muerta. Claro està, el pobre hombre se dirigía una vez más al pueblo de Silent Hill para descubrir el misterio y enfrentarse a uno de los enemigos finales más terrorificos que hayamos visto nunca. Cabe destacar también que con Silent Hill 2 Konami empezó a experimentar con la niebla volumétrica en el apartado visual.



El color rojo, el preferido de muchos trabajadores en Konami.

3. SILENT HILL 3 (2003) EL AUSENTE

Por desgracia, no hemos podido disfrutar de la tercera entrega de esta serie en nuestra querida Xbox y es una lástima, ya que se trata de una gran aventura y una demostración de que en Konami no sólo se limitan a exprimir la gallina de los huevos de oro, sino que ofrecen al usuario experiencias totalmente nuevas en cada título que lanzan. En esta ocasión, la protagonista era una chica llamada Heather Mason y su pesadilla personal transcurría en un centro comercial. La relación de este personaje con el del primer Silent Hill es mucho más estrecha de lo que parece, y su papel en el horrible mundo de los monstruos resulta ser de una importancia vital. Ambientación terrorífica, apartado sonoro genial y mucha más acción que en las entregas anteriores son los elementos a destacar de Silent 3.



↑ The Room se perfila como la mejor entrega de la serie.

4. EDICIÓN ESPECIAL

Aunque The Room sea la cuarta entrega de la saga, la verdad es que ya hay cuatro Silent Hill en la calle. ¿Cómo es eso? Muy simple de explicar. La versión de Xbox de Silent Hill 2 era una conversión de PS2, pero venía con algunos extras como la posibilidad de jugar una mini aventura con el personaje secundario, Maria. Para que todo el mundo quedara contento, al cabo de un tiempo Konami lanzó para PS2 un nuevo Silent Hill 2, que bautizó con el sobrenombre de Director's Cut y no era otra cosa que la versión que ya había aparecido para Xbox y que ya era una versión ampliada de la versión de PS2. ¿Te has perdido? Pues más complicados son los argumentos de Silent Hill y no vas a quejarte a las oficinas de Konami, ¿verdad?. Así que podemos decir que fue el intento de konami por quedar bien con PS2.

a un buen entorno 3D, a unos escenarios realistas y detallados hasta la saciedad y a una banda sonora y efectos de sonido totalmente terrorificos, compañías como Konami han conseguido que muchos usuarios no se atrevan a jugar solos. Nos contamos entre ellos, por supuesto. Su exitosa serie Silent Hill siempre ha apostado por el miedo a lo desconocido y a los sustos repartidos en los momentos de máxima tensión. Además, siempre resulta más impactante tener que enfrentarse a un monstruo repugnante armado sólo con un palo que con una ametralladora automática. Konami lo sabe. y así lo ha ilustrado a lo largo de las tres entregas disponibles de Silent. Y todo parece indicar que The Room seguirá por los mismos derroteros. Vamos a ser sinceros, ya tenemos el miedo metido en el cuerpo.

Poco y menos se sabe del argumento de Silent Hill 4: The Room, pero nuestros espías sin miedo, han conseguido obtener alguna información que, por supuesto, vamos a compartir contigo. La historia empieza en una pequeña y adormecida ciudad llamada South Ashfield que se encuentra a tan sólo unos kilómetros del pueblo de Silent Hill. El protagonista de esta nueva aventura ha sido bautizado con el nombre de Henry Townshend y, después de despertar de una pesadilla en su apartamento, se da cuenta de que el verdadero mal sueño acaba de empezar. La puerta de salida está cerrada y bloqueada con cadenas. Un ruido que pone los



↑ La revista no ha salido mal impresa, se trata de un efecto visual del juego.

pelos de punta sale del lavabo y, sin dudarlo, se dirige hacia allí para investigar. Nada extraño, a excepción de lo que parece ser la entrada de un túnel que, por supuesto, lo llevará a él y a nosotros hasta lo más profundo del corazón de las tinieblas. Konami no suelta prenda acerca de los posibles giros argumentales que habrá en la historia ni del papel que tendrán los personajes secundarios en el transcurso de ésta, pero sabemos que todo girará alrededor del apartamento de Townshend y que él





BORRA TU LOGO

el de la operadora, envi BORRABOX al 5511

CONFIGURA TU **MOVIL MULTIMEDIA**

CONFBOX y en unos instantes recibirás las instrucciones por SMS bien detalladas.

'ONOS MONO y POUroness

FAVORITAS CONSONIDO VA VOZ AUTENTICOS

Manda al 5511 "BOX." seguido del tono (Ejemplo: BOX.302472). O llama al 805 488 524 indica tu nº de móvil y el tono

TOP TEN

MONO	POL	REAL	
303040	320993	340076	Malo - Bebe
303029	320902	340081	Dragostea Din Tei - O-Zone
302992	320943	340088	Obsesión - Grupo Aventura
303029	320954	340078	Oye el boom - David Bisbal
302818	328753	348059	Fuente de energia - Estopa
302964	320913	340074	Left outside alone - Anastacia
303011	320964	340281	La vida al revés - Fran Perea
300261	320396	340270	La Lola - Cafe Quijano
302479	320356	340126	Piratas del Caribe
300020	320012	340304	Mission Imposible

BUSCADOR DE TONOS

¿No encuentras el tono que quieres? ¡No te preocupes los tenemos todos!

Envia al 5511 la palabra "BUSCABOX." En unos instantes los tendrás en tu móvil!

ÉXITOS EN ESPAÑOL

	THE PLAN	I ladfool	Lane Lane	
	302918	320866	340306	Te guise tanto - Paulina Rubio
	303205	321168	340307	Algo tienes - Paulina Rubio
	302786	320728	340048	Buleria - David Bisbal
	302586	320477	340292	Tengo que enamorarte - Queco
	302670	320589	340271	Tegulia - Cafe Quijano
	302924	320872	340256	Dame Tu Aire - Alex Ubago
	303031	320984	340308	Si quieres bailamos - Pereza
	303044	120999	340077	Siete pétalos - Chenoa
	303082	321007	340302	Olvidame Tú - Miguel Bosé
	303030	320983	340082	Lola - Pastora
	303039	320992	340258	Como Hablar - Amaral
	303014	320967	340125	Te Perdi - Iguana Tango
	300537	321006	340296	Vivir sin aire - Mana
	303066	321030	340133	Rayando El Sol - Mana
	303094	321062	340273	Otra vez - Coti
	303026	320978	340300	Con La Luna Liena - Meiendi
	302996	320949		Hasta los nuesos - Andy y Lucas
	303008	320961	340097	No Se Que Me Pasa - El Nacho
ľ	302923	320910	340255	He sido tan feliz contigo - A. Sanz
l	303002	320917	340090	Ni una lágrima más - Bustamante
ı	301460	320939	340272	Déjame entrar - Carlos Vives
l	302991	320942	340277	Suavemente - Elvis Crespo
l	302994	320946	340298	Vivir lo nuestro - Marc Antony

ONE Y TV

Tildes fee		I THEN PER	
302810	320979	340137	Nos vamos a la can
301457	320507	340023	El Señor de los Ani
302590	320481	340314	Smallville
302736	320674	340024	20th Century Fox
300482	320017	340323	Titanic
302513	320389		Los Serranos
300047	320168	340268	Angeles de Charlie
300022	320045	340276	El Padrino
300017	320086	340287	James Bond
300040	320016	340132	Los Simpsons
300037	320183	340313	Rasca y Pica
300665	320038	340267	Braveheart
300023	320195	340253	La Pantera Rosa
300474	320196	340309	Pulp Fiction

HIMMOS DE EUTBOL

MONO	POLI	REAL	
300409	320149	340286	Real Madrid
300411	320150	340130	FC Barcelona
300410	320347	340284	Valencia C.F.
300415	320151	340283	Atletico de Madrid
300420	320209	340285	Deportivo A Coruñ

NOVEDADES

mono	POLI	REAL	
303212	321175	340282	Guajira - Yerba buena
303607	320960	340079	Insoportable - El Canto Del Loco
303017	320969	340288	Andar Conmigo - Julieta Venegas
303042	320997	340269	Dame de esa boca - Cafe Quijano
303027	320980	340305	Al Menos ahora - Nek
303009	320962	140131	Tragicomedia - Estopa
303018	320970	340289	Da Hype - Junior Jack
303020	320972	340290	Señorita - Justin Timberiake
303036	320989	340322	Take It or Leave It - The Strokes
303038	120991	340254	Everything - Alanis Morrissette

SEJIANOIDANSETINI SOTIKE

<u>uuu</u>			
mono	POLI	REAL	
303092	321060	140262	Mixed Bizness - Beck
			La Tribu de Dana - Manau
			Waiting for you - Seal
		340265	Hyperballad - Bjork
			Don't tell me - Avril Lavigne
	321069	340259	Salam Alecum - Andy Chango
303101			Never gonna get it • En Vogue
			A womans worth - Alicia Keys
302950	320898	340291	Only If I - Kate Ryan

LOS SOMIDOS RIEALIES

340176	Aidaaaaa - Fresita
340070	No te confundas
340065	Raro, raro, raro
340197	Ranas Budweiser
340067	España va Bien
240072	Imperiose - Gil

340149 Chiquito 340139 Fernán Gomez Dr.Maligno

340202 Torrente 340144 Boris Risitas 340152 Cuñaoo

LOS SONIDOS REALES DEL REINO ANIMAL

		O OLO	JULL	
340020 Pe	rro 340008	Chimpance	340003	Buho
340012 Ga		Canario	340004	Burro
340018 Mo	sca 340007	Cerdo	340010	Gallo
340017 Lo	ro 340009	Elefante	340015	Leon
340016 Lo	bo 340013	Grillo	340021	Vaca
340005 Ca	ballo 340014	Jaguar	340019	Pavo



¡DESCÁRGATE LOS MEJORES JUEGOS JAVA PARA TU MÓVIL!

Envía al 5511 "JUEGOBOX." seguido del juego (Ejem: JUEGOBOX.Slam).





con tu moto























Planet 10 Poken Poker





Manda al 5511 el mensaje "BOX." seguido de la imagen que quieras (Ejemplo: BOX.202472).





















200818















Envia "COLORBOX.tu nombre.nº fondo" al \$511. Ejemplo: COLORBOX.Carlos.3 Canna Canna Laura

TU NOMBRE EN COLOR







iPasa un refrescante verano chateando con tu móvil con gente como tál Envio "Ligar710" d 5511 icientos de Clifces

BAN SORTEOI **ICONSIGUE LA ÚLTIMA MARAVILLA** DE NOKIA, EL INNOVADOR 7610!



MANDA al 5511 la palabra NOKIA71

Algunas características de este móvil son: -Cámara de 1 megapíxel -Hasta 10 minutos de grabación de video. Aplicación para edición sencilla de vídeos. PARTICIPA Y GANA!



ICONVIERTE TU MOVIL EN UNA TELE CON LOS VIDEOS MAS ALUCINANTES!

Envía al 5511 "VIDEOBOX." y la categoría que quieras y cada vez recibirás un vídeo nuevo (Ej: VIDEOBOX.TOROS).



ACCIDENTES TELEVISION CASEROS TOROS

PATIBILIDAD TONOS NONOFÓNICOS: Nokia y móviles que tengan tecnología EMS, TONOS POLIFONICOS: Móviles con MMS y que permitan descargas WAP, SONIDOS REALES. Nokia: 3200, 3300, 3600, 3600, 3650,

GENTE NORMAL Y CORRIENTE

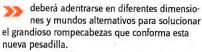
Aunque parezca sorprendente, ilos personajes de *Silent Hill* no tienen superpoderes!

Para que una persona pase miedo de verdad viendo una película o jugando con una aventura delante del televisor, es inevitable que se identifique, en cierto grado, con el personaje principal o con las situacio-nes que éste vive. Es una de esas normas no escritas pero que todo buen narrador conoce a la perfección. Y, por supuesto, en Konami son totalmente conscientes de ello. Por esta razón, normal y comiente, como nosotros y como tú. En la primera entrega, nos encontrábamos con un padre en busca de su hija. En Silent 2, un hombre intentaba desvelar el misterio de unas cartas enviadas por su esposa muerta. En la tercera parte, una chica de instituto quedaba encerrada en un centro comercial de pesadilla y, en Silent Hill 4: The Room, volveremos a meternos en la piel de un chico joven que podría ser cualquiera de nosotros.

Sin duda alguna, se trata de una técnica excepcional para que la experiencia del miedo psicológico sea mucho más personal e intima. A excepción del mundo de pesadilla que se presenta, todo lo demás intenta ser lo más verosimil posible y, por esa misma razón, los personajes nunca llevarán un lanzallamas o una pistola láser de última generación. Un palo, una barra de hierro, una escopeta de caza... Ese tipo de armamento si lo encontrarás en Silent Hill, puesto que también puedes encon-

trario en el mundo real. Y es que, aunque se trate de una aventura ficticia, Konami intenta mezciar la realidad con lo sobrenatural de forma que lleguemos a creemos lo que nuestros atónitos ojos están viendo. ¿Por qué serán tan malos los programadores con nosotros?





Copiar la fórmula que tanto éxito les ha dado a Konami sería la opción más sencilla por parte de los programadores, pero como son unos verdaderos artistas, lo que están haciendo en el estudio afincado en Tokio es reinventarse a ellos mismo e indagar más en la mente y el estado psíquico de los jugadores a base de una nueva tecnología que permitirá ver cambios en el entorno a tiempo real. Además, por primera vez en la saga, Silent Hill 4 permitirà alternar entre las perspectivas en primera y tercera persona. Está claro que la intención de Konami es llevar el miedo a lo desconocido a un terreno más personal e íntimo y eso, sin duda, van a conseguirlo con nuevas características como la vista en primera persona que, según tenemos enten-



↑ ¿Por qué será que tenemos la sensación de que ese agujero no lleva a ninguna parte buena?



♠ Desde tu apartamento visitarás distintos lugares de Silent Hill.



↑ Las armas en Silent Hill no están a la última, por lo que parece.



♠ En el mundo de pesadilla, la sangre brilla con mucha intensidad.

Siempre ha apostado por el miedo a lo desconocido y por los grandes sustos

dido, podremos utilizar en el mundo real. En el mundo alternativo nos moveremos en tercera persona, igual que como hemos hecho siempre en los títulos anteriores de la serie.

Aunque el arma principal de Silent Hill para asustar al usuario es el miedo psicológico, no faltarán los monstruos y engendros más repugnantes y retorcidos que puedas imaginar. Además, estos seres infernales se mueven por escenarios que ya por sí solos consiguen poner la piel de gallina.

Otro de los aspectos destacados de esta serie ha sido siempre el sonido. Ya en su primera entrega pudimos disfrutar de una banda sonora y unos efectos envolventes sin disponer de un Home Cinema en casa, y Silent Hill 4 romperá con todo lo escuchado hasta ahora y nos hará temblar aunque tengamos los ojos cerrados.

Todavía falta cierto tiempo para que podamos disfrutar de esta nueva joya de la programación, pero no hemos podido evitar contarte los primeros detalles que se conocen y, por lo visto hasta ahora, estamos totalmente convencidos de que Silent Hill 4: The Room será una de las aventuras de terror más originales e innovadoras de los últimos tiempos. Aunque nunca nos atreveremos a jugar solos y con las luces apagadas...



ENTREVISTA

Slent Hill Lande Room Akira Wariada

Entrevistamos al productor y jefe de sonido encargado de ponerte la piel de gallina y conseguir que tus oídos chirríen.

KIRA YAMAOKA es uno de los tres creadores de la serie Silent Hill. Como jefe de sonido y productor de los cuatro juegos, está a cargo de toda la música y efectos de sonido. Yamaoka es famoso por mezclar voces melódicas con sonidos industriales metódicos y guitarras eléctricas.

Tuvimos la oportunidad de charlar con este músico tan especial en la pasada edición de la E3, e intentamos sonsacarle alguna información acerca de los secretos que rodean a Silent Hill 4: The Room. Tal y como te hemos explicado antes, en esta aventura el protagonista es un tal Henry Townshend y todo empieza cuando queda atrapado en su apartamento, en una ciudad llamada Ashfield, cerca de Silent Hill. Claro está, deberás descubrir el por qué de este encierro.

«La temática de este juego es muy diferente», cuenta Yamaoka. «Los juegos anteriores estaban centrados en los misteriosos fenómenos alrededor de Silent Hill. Los protagonistas viajaban hasta este pueblo por iniciativa propia e intentaban resolver los acertijos. En esta nueva aventura, Henry está en el centro del misterio y debemos descubrir por qué está encerrado en su habitación.»

«No pensamos que sea difícil crear nuevas situaciones terroríficas. Las mismas cosas que te asustaron en los otros juegos volverán a asustarte en este. Simplemente, queríamos cambiar la forma del horror. Para hacer esto, necesitábamos un nuevo sistema de juego, como la vista en primera persona que aparece cuando estás dentro de la *Habitación* (*Room* en inglés).»

Una de las preguntas que no pudimos evitar hacerle es por qué *Silent Hill 3* no fue programado para Xbox. Yamaoka nos respondió con una sonrisa críptica. «No hubo ninguna razón deliberada. Simplemente, no tuvimos

tiempo para que entrara en el ciclo de desarrollo antes de ponernos a trabajar en Silent Hill 4. Desarrollar este juego nos llevó muchos meses, aunque fue más fácil. Habíamos acumulado mucha experiencia al convertir Silent Hill 2: Inner Fears para Xbox. La mayor diferencia fue que añadimos algunos extras en Inner Fears pero, en esta ocasión, las dos versiones para consola son idénticas. Las únicas diferencias son tiempos de carga menores y sonido envolvente de cinco canales para Xhox »

Aunque es una pregunta que en Konami han escuchado miles de veces, no podemos controlar nuestra necesidad de conocer el misterio que se esconde detrás de Silent Hill. «Probablemente ya conocéis la respuesta que damos a esa pregunta», respondía Yamaoka con una mirada picaresca, «pero no hay ningún mensaje tras el misterio de Silent Hill. Sólo queremos que cada uno lo interprete de la forma que le parezca. Es como en una película en la que ciertos sentimientos o ideas son expresados, pero nunca se explica el acertijo. Es deliberado.

En el trailer que mostramos en el E3, vemos a un hombre que intenta conectar unos auriculares en una máquina, como si intentara comunicarse con el otro mundo. Está tan obsesionado con ello que su cabeza se abre y todos sus pensamientos salen volando. Es una metáfora de que obsesionarse por resolver un acertijo puede ser autodestructivo.»

Sabiendo de antemano lo fácil que es obsesionarse con Silent Hill, la respuesta de Yamaoka tiene bastante sentido. Pero, ¿cómo se explica que la serie llame tanto la atención y cree tanto interés? «Creo que se trata del tipo de historia que contamos y del hecho de que no tiene ese toque hollywoodiense de otros juegos», afirma. «Es único. Incluso Resident Evil tiene la historia que esperas en una película de acción.»



★ Estos escarabajos gigantes serán duros de pelar, no dudes en liquidarlos.



↑ Los monstruos recuerdan vagamente a formas humanas

EL RENACER DEL PARAÍSO

Nada es lo que parece

El apartamento de Henry es un lugar extraño e inquietante. La puerta principal está cerrada con cadenas y no hay forma de cruzarla. Tu única salida es un misterioso agujero con la marca de Samael pintada a su alrededor. Este agujero te conduce a distintos lugares de Silent Hill, la mayoría de los cuales son nuevos en la serie. Cuando estás dentro de la Habitación, todo se ve desde una perspectiva en primera persona. Como resultado de esto, puedes examinar e interactuar con los objetos de forma mucho más detallada. Incluso puedes asomarte por la ventana y observar a los transeúntes. Por lo que respecta a nosotros, prefeririamos escondernos debajo de la cama y rezar para que todo fuera una pesadilla de la que pronto despertáramos.



↑ Incluso las ventanas están cerradas con clavos.



recina de Henry, y le espia a través de un agujero en la pared. El casero de Henry se llama Sunderland y está de Silent Hill 2.

★ Estos monstruos con cabeza de muñeco asustan lo suyo, pero no son muy dificiles de finiquitar. Con una barra de hierro te apañaras.

«No hay ningún mensaje tras el misterio de Silent Hill. Sólo queremos que cada uno lo interprete de la forma que le parezca»



↑ Podrás llevar a cabo movimientos especiales para terminar con los bichos que se interpongan en tu camino.

Uno de los aspectos en los que Silent Hill y Uno de los aspectos en los que en el uso de la Resident Evil parecen acercarse es en el uso de la vista en primera persona. En Silent Hill podrás ver a través de los ojos de Henry cuando estés en la Habitación. «La razón principal de incluir esta característica es que ayuda al jugador a creer que está en una situación normal y corriente», dice Yamaoka. «Sólo cuando te fijas detenidamente en tu entorno te das cuenta de que estás atrapado y de que algo inusual está ocurriendo. Gracias a los nuevos motores gráficos, ha sido más fácil crear esta opción, y siempre nos han gustado los shooters en primera persona.»

Yamaoka no quiere contarnos nada acerca de secuelas en consolas de nueva generación, de modo que le preguntamos de dónde saca el tiempo para ser productor y jefe de sonido a la vez. No entendemos muy bien la respuesta porque nos contesta en japonés y, probablemente, porque tendríamos que ser desarrolladores para entender el chiste. Es divertido y frustrante al mismo tiempo. Afortunadamente, la segunda parte de la respuesta parece más clara: «Ambos trabajos son uno solo», cuenta Yamaoka. «Para ser el creador de sonido debes conocer el juego y crear la música y los efectos adecuados. Eso se complementa perfectamente con el papel de productor.»

No hay duda de que es una respuesta modesta. Por lo que hemos visto jugando a Silent Hill 4, gran parte del esfuerzo parece estar en mantener en vida este terrorifico y creible mundo. Quizás le deberíamos haber preguntado por qué el equipo de Silent Hill se empeña tanto en asustarnos año tras año. Al igual que el misterio de Silent Hill, eso es algo que nunca sabremos, aunque lo del misterio puede ser una tarea algo más sencilla.



Bungie revela el modo multijugador de *Halo 2* y nosotros disfrutamos del primer mapa completo. Dos palabras para describirlo: «In-creíble»





INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: BUNGIE

EDITOR: MICROSOFT

LANZAMIENTO: 9 DE NOVIEMBRE DE 2004 JUGADORES: 1-16 XBOX LIVE Y SYSTEM LINK

WEB: WWW.BUNGIE.NET

IMAGINÁBAMOS que iba a ser bueno, pero no hasta qué punto. Que *Halo 2* se convertiria en la estrella del E3 lo sabian tanto los incondicionales del original como los recién llegados al impresionante mundo que Bungie lleva años diseñando. Hasta hace muy poco, apenas si habíamos atisbado breves pero despampanantes escenas del modo para un jugador y oído hablar de la indescriptible tecnología que lo alimenta, pero en una conferencia de prensa que se celebró en Los Angeles antes del E3, Bungie sorprendió a propios y extraños con una nueva faceta del juego.

con una nueva faceta del juego.

Pero antes de entrar al trapo, hablemos de la, hasta el momento, caprichosa fecha de lanzamiento, esa hoja del calendario que debemos marcar desde ya mismo para no perdernos el que, sin duda, será uno de los mejores juegos de acción de la historia. De momento, dispones de tiempo más que suficiente para planear tus vacaciones en torno a dicha efeméride y reservar un montón de horas en tu agenda para apoltronarte sin agobios delante de la tele.

Peter Moore, director global de marketing y contenidos de Microsoft, anunció con orgullo que el lanzamiento de *Halo 2* se producirá, con total seguridad, el 9 de noviembre de 2004. De hecho, lucía en su brazo derecho un tatuaje con el logo de *Halo 2* y la fecha de lanzamiento, y no parecía de pega porque, dos dias después, en una fiesta privada de Microsoft, el *tatoo* seguía indeleble en su bíceps.

Antes de arrancar la demo del modo multijugador, Moore presentó a la concurrencia a dos miembros de Bungie los cuales, en



↑ El bello arte de la acampada practicado por un Élite. Espera el momento ideal para atacar.



↑ Pudimos disfrutar de las nuevas técnicas de iluminación.



↑ Este pobre poco puede hacer ante semejante marabunta.

lugar de brindarnos una escena nueva de la última batalla del Jefe Maestro en pos del planeta, nos guiaron por el primer mapa multijugador completo hasta la fecha, Zanzibar. Este mapa del modo Atrapa la Bandera ambientado en África transcurre durante el año 2552, y la trama reza tal que asi.

Parece ser que las colonias humanas externas han caído, y los invasores Covenant planean ya los movimientos con los que iniciarán la conquista de la Tierra. Zanzibar no se incluirá en el modo para un jugador, pero Bungie asegura que su trama guardará una relación muy estrecha con la historia en su conjunto. El tipo de relación todavía está por ver, y como los creadores de Bungie no sueltan prenda al respecto, tendremos que esperar a disfrutar del juego para descubrirlo en vivo y en directo.

Los Élites parecían de verdad por unas técnicas de animación muy buenas

Por lo que se refiere al perfil, en el mapa de Zanzibar descubrimos una playa (con sus olas y todo) en un extremo, y la estación de un reactor en el otro. Según Bungie, este mapa es de tamaño medio y va de perlas para partidas a ocho bandas; la bandera, tal y como nos confirmaron, se ubicará en la estación del reactor.

Uno de los empleados de Bungie tomó el control de un Espartano, mientras que el otro se encargó de un Élite, hecho inédito hasta ese momento en un modo multijugador. Las mandibulas se nos desencajaron y los globos oculares saltaron de sus órbitas cuando vimos la mirada

amenazadora que se dedicaron ambos personajes. La enorme pantalla del recinto desgranaba la impresionante calidad visual de los dos modelos al tiempo que los corazones de los presentes bombeaban litros de sangre a toda pastilla. Ya no podíamos esperar más; estábamos preparados para lo que fuera.

El nivel de detalle de cada personaje parecía de otra galaxía en comparación con el del primer juego, que ya es decir. La armadura del Espartano era totalmente configurable, de modo que los clanes podían diferenciarse del resto de facciones gracias a detalles

NFORMACIÓN

>>> RESERVA TU COPIA

Dentro de poco, Microsoft informará sobre los pasos a seguir para reservar copias de Halo 2. Se rumorea que el paquete incluirà una copia del juego de edición limitada en una caja metálica. Además del titulo, la caja contendrà un segundo DVD repleto de material adicional, con contenidos como The Making of Halo 2: Behind the Scenes of **Bungie Studios, detalles** sobre el diseño, la animación, la música, las escenas de video y los personajes que no aparecerán en la versión definitiva, Art Gallery: From Concept to Game y comentarios del equipo de desarrollo. Casi nada.



ال الم ovistation Y muchos más 1267 1013 1272 1251 1018 1084 1011 1005 1008 1542 1520 1914 1263

TONOS26

o si lo prefieres puedes un espacio y el codigo 7494. si no esta el tono que estas buscando envia 1000500 equido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al

Axel F 2003
Desenchantee
Traffic
Weekend
Shin chan dance
Mundian to bach ke
Sandstorm
Beso en la boca
Better off alone

ESPAÑOLAS

POP-ROCK

No woman no cry
its my life
in the shadows
Opa opa
Bring me to life
Crazy in love
in The End
Don't tell me
Every breath you take
hit that
Shut up
Satisfaction
Summer sunshine

MP3

84714	Perfect
84710	Helio
84703	Le estrelle y le luna
84701	This tove
84708	Smolts like teen epirit
84705	Somewhere only we know
84694	The bitter and
04000	

CINE-TV		
84064	Darth Vader Marcha Imperial	
80143	Le Pantera resa	
80044	Rocky	
0096	Pulp Fiction	
84437	Shin Chan	
80108	Benny Hill	

	PISCOPILECINO
84203	Dos gardenias
83814	Satisfaction
83228	Samba Adagio
80093	Equador
84201	Voglio vederti danzare
80056	Insomnia
84226	Cafe dei mar
83675	Flight 673
80642	Enjoy the silence
81664	Children

17007 Organia 17007 Organia 17018 Telefono antiguo 17002 Girle de Tarzan 17045 Harley Qavidson 1815AL Crisal que se re-17048 Sirena de policia 17419 Beba gracios 17019 Risa de Thriller 17000 20th Century Fox 17055 Erupto bruto 17075 Grupto Bruto 17075 Pedo RARO Rare, rare, rare SONIBROMAS

77145	Soy el doctor Grijand	er Chiquito
	Carcajada	Hombre riendo
77123	Que alguien me coja!	
77144	Al ataque	Chiquito
77143	Descueiga cobarde	Chiquito de la calzada
	A tomar una copita	Chiquito
77116		Star Wars
77144	Al ataque	Chiquito
77147	A tomar una copita	Chiquito
77176	Españoles Franco ha	muerto Frase
77122	Hola, hay alguien?	Frase
77178	Cuñagagago	El risitas
77143	Descueiga cobarde	Chiquito de la calzada

Frasc El risitas barde Chiquito de la calzada







↑ No te pierdas las novedades de los Ghosts. Si mantienes pulsado el gatillo izquierdo, gozarás de un turbo alucinante.



↑ Mantén pulsado X para subir a un Ghost y despachar a su piloto. ¡Así de fácil!

tales como los emblemas. Por su parte, los Élites parecían gozar de vida propia por obra y gracia de unas técnicas de animación rematadamente buenas.

Tras el recorrido visual llegó el momento que todos esperábamos; se puso en marcha la red LAN y por fin pudimos meter mano al juego del que llevábamos hablando desde que apareciera el original, allá por marzo de 2002. Toda nuestra experiencia a los mandos del modo multijugador del primer *Halo* renació en cuestión de segundos, pero en esta ocasión la sensación nos pareció mucho más rápida y fluida, diríase que cuasi perfecta.

Prueba a dotar a la diestra de un Needler y a la siniestra de un rifle de asalto; no tiene desperdicio

DOS. EL NÚMERO MÁGICO

Dos manos, mejor que una

En Halo 2 podrás blandir un arma en cada mano y, por ende, masacrar a dos enemigos a la vez. ¿Se te ocurre algo mejor que vaciar un cargador contra un enemigo? Respuesta correcta: vaciar dos cargadores.



↑ Llevas un arma por defecto, pero puedes rebuscar por todos los rincones hasta dar con algún pertrecho letal.



♠ Pasa sobre el arma secundaria de tu elección y mantén pulsado Y.



↑ Ahora dispones del Needler y el SMG. Lo único que te falta es un enemigo.



↑ Aprieta los gatillos, vacía ambos cargadores y no te preocupes por los dilemas morales.

La fórmula tradicional del modo Captura la Bandera ha cambiado. Ya no hay una base con una bandera por equipo, sino una única enseña oculta en el rincón más inhóspito del complejo. Un equipo la protege y el otro, repartido por la playa, tiene que entrar en el complejo, robarla y regresar a la costa para anotarse un punto. Si el equipo atacante anota tres puntos dentro del tiempo disponible, se acaba la partida. A partir de ese momento, los equipos cambian de bando y la locura vuelve a desatarse entre todos los personajes que hay en pantalla.

EN BUSCA DE OBJETIVO

El lanzacohetes era una de nuestras armas preferidas del juego original; en la secuela, su potencial se ha ampliado, puesto que los cohetes son capaces de perseguir a su presa haciendo gala de una punteria letal.



★ En primer lugar, debes decidir contra qué quieres disparar. Elige un objetivo del campo de batalla y dale caza.



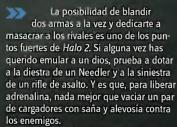
↑ Empuja hacia la derecha la palanca derecha para activar el zoom, y espera a que tu objetivo se ponga de color rojo.



↑ Una vez encuadrado, dispara y disfruta de la trayectoria que dibuja el cohete durante su ruta persecutoria.



↑ iBingo! Un disparo perfecto contra el Warthog. Con esta nueva técnica, nadie va a librarse de un buen cohetazo.



Durante la demo, el equipo que se repartió por la playa fue recibido por un Warthog y dos Ghosts relucientes. Evidentemente, su aspecto no podía ser más realista, pero lo que nos hizo alucinar



↑ El nuevo Warthog incorpora un lanzacohetes de serie. Se van a enterar esos Élites...





↑ Cubre a ese hombre en su retirada.



↑ ¿A quién le toca primero? Tú decides.



↑ Te esperan en el modo para un jugador.

fue la posibilidad de dañar a los vehículos. En Halo 2, cualquier jugador podrå reventar los neumáticos del Warthog y destrozar las alas del Ghost a placer. Si la cantidad de plomo dirigida a un vehículo es considerable, volará por los aires en primera instancia, y provocará, además, una segunda deflagración capaz de sesgar la vida de todo el que no haya tenido tiempo de ponerse a cubierto.

El Warthog incorpora un lanzacohetes con munición ilimitada y el Ghost, en la nueva entrega, goza de una especie de turbo que puedes activar durante un breve lapso de tiempo si mantienes

pulsado el gatillo izquierdo, gracias al cual saldrás airoso de cualquier situación peliaguda. Este mismo acelerón puede utilizarse, además, para liquidar a varios enemigos de una tacada.

En el espacio que Microsoft tenía asignado en el E3, había una sala secreta que albergaba ocho consolas Xbox, cuatro para cada bando. Disfrutamos durante más de media hora de Halo 2, y lo cierto es que en nuestro primer asalto a la base de la bandera con el bando de los Élites nos anotamos los puntos con suma facilidad. El mapa disponía de diversos puntos estratégicos de los que nos aprovechamos de inmediato. Descubrimos, por ejemplo, un nido para francotiradores con vistas a la base Espartana desde el cual controlábamos todos sus movimientos. Lo malo es que en la base Espartana había una torreta armada que apuntaba directamente a dicho nido, aunque solventamos el problema a la primera de cambio con unos cuantos cohetes que provocaron una auténtica escabechina.

Zanzíbar guardaba, a su vez, algunos ases bajo la manga que había que explotar con esmero para sacar partido del escenario. Tras una exploración concienzuda de todas las entradas de la

ESO HEILO

)) INFORMACIÓN ROICIONAL

MAS POUTRAS En enero, Microsoft orga-nizó una prueba *on line* interna con Halo 2. Bungi consiguió que 1.000 personas jugaran al modo multijugador de *Halo* 2 via Xbox Live, pero no se a de un mero test de la jugabilidad. Lo que Bungie estaba probando era el código de red de trasfondo. Los resultados no pudieron ser mejores.



♠ No es tan flero este león como lo pintan. De verdad.



Los ODST se alían con los Espartanos en esta guerra futurista.

ROJOS CONTRA AZULES En una guerra, sólo sobreviven los más aguerridos

SALTA SALTA

Cuando los Élites saltan, parece que vuela Derribalos con el Needler.

» A VISTA DE PÁJARO

En cada mapa encontrarás puestos de privilegio para tus francotiradores, pero ninguno mejor que éste.

>> TAJO FINAL

La Espada Energética Covenant es letal en el cuerpo a cuerpo. Los Espartanos van a probar su filo.

> MUCHAS LUCES

No te pierdas los nuevos efectos de iluminación que se producen debajo del Ghost.

DAÑOS COLATERALES Ten mucho cuidado con las explosiones secunya que pueden producir bajas inesperadas. **BOLAS FUERA** Lanza una granada contra el enemigo y disfruta de los fuegos artificiales

NFORMACIÓN POICIONAL

Microsoft prepara una de las campañas de marketing más agresivas de la historia para acompañar el lanzamiento del 9 de noviembre. La Iluvia publicitaria atacará por todos los flancos: cines, prensa, vallas publicitarias, anuncios on line, televisión... Quien sabe, igual hasta puedes ver el anuncio en esta misma revista.

El impulso turbo del Ghost sirve para salir airoso de cualquier situación y para liquidar a varios enemigos

base, dimos con un interruptor que abría la entrada principal, desde la que pudimos penetrar con nuestros vehículos. Es este un movimiento que hay que llevar a cabo de inmediato, ya que, de lo contrario, te ves obligado a llegar a pie hasta la bandera y las posibilidades de salir bien parado se reducen.

La Espada Energética Covenant, arma de combate cuerpo a cuerpo, también se hallaba escondida en algún rincón del mapa, y desde Bungie no se dignaron a recalcar como debieran su importancia. De hecho, si conseguías

echarle el guante y atacar con ella al enemigo; caía fulminado de un sólo golpe. El problema, claro está, radicaba en acercarse lo suficiente al enemigo.

Tras disfrutar de los 30 minutos más fascinantes de nuestra vida de jugadores, lo único que nos apetecía era pasar por completo del resto de ofertas del E3 y dedicarnos en cuerpo y alma al modo multijugador de Halo 2. Y es que durante esa media hora mágica incluso se nos secó el lagrimal, puesto que no parpadeamos ni una sola vez. El juego era todo lo que esperábamos

de él y mucho más. Gráficamente nos embelesó, y la experiencia a los mandos nos pareció cosa de ensueño. Por lo que pudimos sonsacar a sus creadores, no parece muy probable que Bungie lance ninguna versión previa, así que habrá que esperar al análisis del programa definitivo. De este modo, tanto la trama como el resto de los elementos del juego seguirán siendo una completa sorpresa para los jugadores hasta el día de su lanzamiento. Sin embargo, de lo que sí podemos estar seguros es de que nadie se va a sentir decepcionado.







Convenza tu venganza.









www.ninjagaidengame.com

Microsoft^{*} it`s good to play together □1∨∈



FRINE OF PERSIA 2

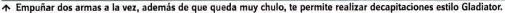
Ahora que este clásico ha renacido de sus propias cenizas, los chicos de Ubisoft no pueden parar de programar fantásticas secuelas



038 Revista Opicial X80X Edición Española

PRINCE OF PERSIA 2







↑ Un poco de apuñalamiento por la espalda.



↑ Los postes son estupendas plataformas.



>> LA LLAMADA DE LA GRAN PANTALLA Dejando aparte la guasa, en realidad ha habido mucho interés por parte de varios grandes estudios de Hollywood para explorar la posibilidad de convertir Prince of Persia 2 en una película de acción. No hay noticias todavía sobre el protagonísta, pero creemos Depp u Orlando Bloom.

WW.PHINGGOFPERSLAGAME.GO

L DESTINO es una cosa mudable e inconstante. Ya se trate de ver quién ríe el último ante los desplantes de una mujer o de jugarte la vida a una tirada de dados, todo indica que se saldrá siempre de su propio camino para complicarte la vida en el momento más inoportuno. Hace mucho que las cosas no le funcionan demasiado bien a

nuestro principe titular, de todos modos. En un determinado momento, está viviendo un sueño árabe, viajando por la tierra con un potente ejército tras él y saqueando cuanto encuentra a su paso en un rico reino. Y, al minuto siguiente, el pobre coleguilla se encuentra liquidando a sus padres convertidos en zombis y persiguiendo una traidora tentación a través de peligrosos abismos.

Como si perder a tu familia y a tu amorcito en un solo día no fuera bastante, los dioses del destino continúan pegándole patadas al joven rey mientras está con la moral baja. Dahaka, una encarnación inmortal del Destino y Guardián del Tiempo, le está dando caza despiadadamente en venganza por haber roto el antiguo Cristal de Las Horas en su primera aventura. Y este es el escenario donde se desarrolla Prince of Persia 2, la secuela de uno de los juegos visualmente más sorprendentes y brillantes de este año.

El nombre del juego (aún no decidido) podría no ser demasiado largo, aunque aún no hay nada definitivo en todo esto, según los propósitos del equipo de desarrollo, Ubisoft Montreal, en relación con esta fantástica secuela. Nos

El combate se basará en una serie de encuentros que obligarán a pensar y a dosificar las fuerzas

SACUDIR Y AGARRAR No sólo los sirvientes del palacio deberían temer que al Príncipe.

Las nuevas, suaves y fluidas prestaciones del combate en Prince of Persia 2 incluyen la habilidad de agarrar a los enemigos durante la lucha, e incluso en medio de ella, a través de un combo. Simplemente, oriéntate en su dirección y oprime la tecla agarrar. Lo que hagas con ellos después es cosa completamente tuya...



♠ Agarra a alguno que tengas cerca y úsalo como escudo humano.



↑ ¿Un chico malo que se acerca demasiado? Cógelo y lánzalo lejos.



↑ El nivel del barco es el perfecto ejemplo de los excelentes entornos visuales del juego, casi vivos.



 «iEscuchadme, guapitos de cara! Preparaos para perder vuestros corazones.»



♠ El Principe hace un buen papel en los combates contra tres enemigos.



↑ «Tomad eso, malditos, merodeadores no muertos del submundo; palmad e idos al infierno... esto... bueno...»



★ El funcionamiento del juego ha cambiado para adaptarse a una experiencia más violenta.



>>> SIN BROMAS Junto con un tono generalmente más sombrio y más contenido para adultos, el factor gore ha aumentado considerablemente en Prince of Persia 2. La sangre salpica abundantemente durante cada combate, y las brillantes decapitaciones, nuevas en el juego, dejan ver los restos de huesos cortados y músculos rasgados. Suponemos, por lo tanto, que la clasificación Pegi será más bien alta.

ocultamos en un cesto de mimbre antes de poder pasar una noche árabe -en el buen sentido, malpensadoscon Bertrand Helias, el jefe de producción del juego, y conseguimos sonsacarle algún que otro secreto.

Desde el comienzo, es obvio que PoP2 se encamina en una dirección diferente. El juego en su totalidad parece mucho más oscuro y, nos atreveríamos a decir, más adulto. Helias confirma este extremo: «De modo intencionado, hemos hecho este juego más oscuro. Nuevos entornos, mucho más combate violento y un príncipe más maduro, combinando todo ello para crear una experiencia más excitante y adulta.» El aspecto del juego te deja con la boca abierta ya que cuenta con fantásticos escenarios que sumergen realmente a los jugadores en un mundo vivo y dinámico. «Los jugadores de PoP2 se van a quedar asombrados por la cantidad de detalle y de animaciones que hemos incluido», afirma Helias. «Estamos explotando al máximo las capacidades

gráficas de Xbox. Veamos, por ejemplo, el nivel del barco. La nave entera está en llamas, hundiéndose; hay explosiones por todas partes, con flechas que pasan silbando y combates furiosos por todos los alrededores. Parece una película de acción de las de Hollywood.»

A pesar de los rúmores de que las compañías Disney y Bruckheimer quieren hincarles el diente, la gente de Ubisoft está firmemente concentrada en el trabajo que tienen a la vista. Este juego resulta visualmente impresionante e intenso, y está mucho más enfocado en el aspecto combativo que el primer programa de la saga. «Queremos proporcionar a los jugadores un completo equilibrio entre la fuerza y la libertad», afirma Helias. «El príncipe está luchando por su vida, y es un guerrero mucho más feroz de lo que pudimos ver en *The Sands of Time.*»

Tampoco los lujosos entornos están ahí simplemente como un caramelo más para la vista;



↑ Las luchas contra tres son frenéticas, pero, aún así, sorprendentemente fluidas.



EL TAMAÑO ES LO DE MENOS**>>>**

No es el largo de tu espada lo que importa en *Prince of Persia 2*, sino lo que hagas con ella.

Los jugadores se encontrarán con una gran variedad de enemigos durante el juego, cada uno de los cuales requerirá diferentes tácticas para ser vencido. Los combates uno contra uno tienden a desarrollarse contra enemigos inteligentes (y muy a menudo gigantescos), lo que requerirá pensar un poco por adelantado para ganar la lucha, usando la gran cantidad de nuevos movimientos de que disponemos.



↑ Es bastante desagradable darle la vuelta a una esquina y encontrarte con esta bestia. Nosotros ya lo hemos comprobado.



↑ Un poco de aproximación a la bóveda y estarás encima de él. Vamos a por el golpe definitivo.



Por esta vez, el Príncipe no está muy interesado en tener bandadas de pájaros volando a su alrededor.



↑ ¿Cuatro contra uno? iAdelante! Procura no acabar siendo un cadáver más.

El aspecto del juego de esta nueva secuela te deja con la boca abierta; cuenta con fantásticos escenarios que sumergen a los jugadores en un mundo vivo y dinámico

el nuevo y potente motor de combate del juego los aprovecha bastante más de lo que parece. Los jugadores pueden rodear los postes y mástiles, colgarse de ellos y atacar a los enemigos. Durante el último juego, se podía rebotar contra las paredes para lanzarse contra los malos, pero ahora las cuerdas, los pilares y las cortinas son, todos ellos, útiles propulsores que intensifican tu fuerza y tu velocidad. Igualmente, este decorado mortal puede ser usado como un arma en sí mismo. Corta la cuerda de una lámpara de candelabros y observa cómo cae, aplastando al enemigo que hay debajo...

Más importante aún, el príncipe ahora puede coger enemigos y lanzarlos por los aires cuando quiera. «Imaginate, simplemente, las posibilidades», se entusiasma Helias. «Los jugadores podrán lanzar a un enemigo contra un grupo de ellos, tirar a uno de los malos a un fuego cercano para acabar con él, o tirarlo por encima de algún borde para sacarlo de la zona de combate. Los jugadores tendrán que identificar con rapidez la mejor oportunidad en el combate y actuar velozmente. No resultará fácil, pero añadirá un nuevo elemento a la forma de pensar del jugador habitual de PoP.»

Esta posibilidad de lanzamiento no está limitada a los cuerpos. La mayoría de las armas que el juego presenta pueden lanzarse contra enemigos que se acerquen (aunque, para mantener los controles simplificados de Sands of Time, solamente habrá que orientarlas en una determinada dirección y oprimir el botón de lanzamiento). «En este punto, queremos desafiar nuevamente a los jugadores a que tomen rápidamente decisiones inteligentes», dice Helias, «más que a que se concentren en la precisión. ¿Combatirás contra tres enemigos con dos espadas o lanzarás una y lucharás con los dos que queden

en pie con la espada restante? Las dos soluciones funcionan; es, simplemente, una cuestión de habilidad...».

Pero no nos equivoquemos, todo esto no prepara el terreno para golpear a tontas y a locas o para acuchillar oleada tras oleada de enemigos idénticos. Más bien, el combate se basará en una serie de encuentros que obligarán a pensar y a dosificar las fuerzas.

«Cuando nos pusimos a diseñar los distintos protagonistas del juego, queríamos ofrecer una amplia variedad en los modos mediante los que los jugadores podrían luchar contra ellos. Cada uno tendrá diferentes



↑ El tono de PoP2 es mucho más sombrío, con la jugabilidad más centrada en los brutales combates que en el primer título.



♠ No te quemes con la cuerda.



↑ «Ehhhh vosotros…»



★ El Príncipe tiene muchos más movimientos en PoP2.

puntos fuertes y débiles; unos atacarán en solitario, otros en grupo, o usarán armas a distancia; algunos serán enormes y parecerán indestructibles hasta que encuentres su punto débil.» El número de enemigos ha sido, igualmente, calculado con precisión. «Los jugadores tendrán que combatir con varios enemigos a la vez, pero quisimos conservar mucha profundidad en el modo de juego. También habrá duelos

uno contra uno, contra enemigos súper duros, en los que habrá que pararse a pensar antes de actuar.»

La fluida habilidad gimnástica del protagonista es tan importante como siempre, particularmente al moverse por una habitación llena de trampas. Afortunadamente para nosotros, el legado de controles, instantánea e instintivamente accesibles, está aún ahí, a pesar de que incluso los jugadores más

veteranos de la saga tendrán toneladas de nuevos movimientos que dominar, lo que contribuye a crear una experiencia absolutamente envolvente.

«Siempre ha sido nuestra ambición hacer que los jugadores se olviden de que están en un videojuego», especifica Helias, «nada de inventarios, de dosis de salud y demás cosas. En el mismo sentido, hay una mayor variedad de movimientos y de ataques, que cada jugador puede adaptar a sus puntos fuertes y a los débiles, para hacer que el juego resulte más largo y profundo». De modo que esta afirmación explicaría todas las largas horas durante las que nos disolvimos en el aire mientras jugábamos el primer título. Y, a juzgar por el aspecto de la secuela, no nos importará en absoluto andar el mismo camino de nuevo, cuantas veces sea necesario.



Xbox *Live* es la nueva era del juego en banda ancha que te permite competir contra tus amigos. Y ahora, sólo por tiempo limitado, al comprar uno de los 13 títulos seleccionados entre nuestra gama de más de 50 compatibles con Xbox *Live*, te llevas 2 meses de prueba gratis.















it's good to play together www.xbox.com/live

XIII - © 2003 Upi Soft Entertainment, All rights reserved. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benefux (DARGAUD - LOMBARD S.A.) GHOST RECON: ISLAND THUNDER - © 2002 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment in the U. S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, inc. is a Upi Soft Entertainment company. Up Soft and the Up: Soft logs are trademarks of Upi Soft Entertainment in the U. S. and/or other countries. © 2003 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft Gente Studies, Project Gotham Racing 2, Top Spin, Amped. Xbox, Xbox, Live and the Xbox logs are either registered trademarks of trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Ferrari, Enzo Ferrari, all associated logs, and the Enzo Ferrari distinctive designs are trademarks of Ferrari S. p. A.



Nos infiltramos en las líneas enemigas para disfrutar de la primera partida exclusiva con este impresionante shooter táctico ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

BROTHER IN ARMS

INFORMACIÓN DEL DUEGO DESARROLLADOR: GEARBOX SOFTWARE

EDITOR: UBISOFT

LANZAMIENTO: OCTUBRE 2004

JUGADORES: 1-8 XBOX LIVE

WEB: WWW.BROTHERINARMSGAME.COM

LO LARGO de los últimos años, hemos sido testigos de una avalancha de shooters ambientados en la Segunda Gran Guerra. En este tiempo, hemos desembarcado en decenas de playas gracias a títulos como Return to Castle Wolfenstein y Medal of Honor Frontline; ahora llega el momento de disfrutar de un nuevo shooter de la Segunda Guerra Mundial que apuesta por un novedoso y espectacular

Gearbox es el mismo equipo americano que brindó a los usuarios de PC dos de los cuatro juegos de Half-Life y la conversión on line para PC

de Halo. El estudio, especializado en shooters de gran calidad, afronta ahora con garantías el reto de su primer juego original (una espinita que por fin podrán sacarse): Brothers in Arms.

Brothers in Arms, cuyo proceso de desarrollo se ha llevado en secreto durante tres años, se presentó en la feria E3 de este año, y gozó de la aceptación que merecía. Los asistentes al evento se agolpaban en los alrededores del minihangar que albergaba la tan ansiada presentación. Como no nos conformábamos con ser espectadores de primera fila, nos propusimos colarnos en las entrañas del stand para disfrutar de una primera partida exclusiva con el trabajo aún no finiquitado de Gearbox. El título está basado en una historia real.

Cuando asistimos a una previa del juego que Ubisoft organizó en Londres antes del E3, dedujimos de inmediato que Gearbox había dado con un filón, y lo mismo puede decirse de Ubisoft, que se adelantó al resto de editoras. En primera instancia, nos sacudió con un retrato realista y brutal de algunas de las batallas de la Segunda Guerra Mundial; cuando nos 🔪



↑ Aquí tienes a tu banda de hermanos. Sé bueno con ellos.



DÓNDE ESTARÁ MI TANQUE >>> El blindaje del tanque, un lugar seguro.



En algunas misiones tendrás que gular a un tanque hasta una posición determinada para que, acto seguido, desate un infierno de plomo contra un objetivo específico, por norma un tanque o similar. Es más difícil de lo que parece pero, si te colocas a cubierto tras el tanque, podrás mirar al enemigo a la cara antes de despedazarlo.



Cuando el tanque está en movimiento tienes que pegarte tanto como puedas. Si te arriesgas demasiado en el claro, el enemigo no mostrará piedad.



Mejor. Al pegarte de este modo puedes acercarte más al enemigo y disparar a placer. Pero no te acerques demasiado si no quieres fundirte con el pavimento.

JUEGO MADURO Sobre tu mesa reposa el manual de Brothers in Arms, con la descripción de los puntos clave del juego. Entre ellos destaca una nota: «La guerra no es cosa de niños». Tras disfrutar de una selección de misiones, descubrimos que la aseveración no lba en broma. Cualquier infante que se hubiera sentado a nuestro lado y escuchado la retabila de tacos e improperios que manaron de nuestras bocas cuando un caza enemigo estuvo a punto de hacernos picadillo, hubiera perdido su inocencia de inmediato.

UN CURRÍCULUM DE ARMAS TOMAR Gearbox debe su fama a dos titulos de la saga de Half-Life: Opposing Force y Blue Shift, al maratón multijugador que idearon con Counter-Strike. a la conversión para PC de Halo y a James Bond: Nightfire. Brothers In Arms es el primer juego del equipo desarrollado para consolas.



↑ Sí, realmente es así de bueno. Pon el volumen a tope y disfruta del fragor de la guerra como nunca antes lo habías hecho.

La IA que controla todos estos entresijos es harto compleja, y redunda en una acción realista y creíble

sentamos a los mandos por primera vez, dicha impresión se corroboró, e incluso podríamos asegurar que se reforzó.

Debes meterte en la piel del sargento Matt Baker (Compañía Fox, Regimiento 502d de la Fuerza Aérea 101); los acontecimientos que se desarrollan a lo largo de ocho días se inspiran en la invasión de Normandía que se produjo tras el desembarco del día D. Lo primero que vemos es a Baker en la secuencia introductoria. No para

de dar órdenes a sus hombres, quienes revisan su equipo y comprueban los paracaídas antes del salto sobre Normandía, el 5 de junio de 1944. durante la noche previa al Día D. El estruendo de la guerra resuena por los cuatro costados, y lo cierto es que te encoge el corazón. Las baterías antiaéreas no cesan de derribar a otros aviones y el cielo está plagado de paracaidistas que se dirigen a un futuro incierto. Cada miembro del pelotón se encuentra brindándote una actua-

lización de la situación cuando, de repente, la artillería pesada enemiga consigue impactar en un costado de la nave, sesgando la vida de uno de tus hombres.

El caos y el pánico reinan en el avión (el ruido es increíble); los soldados piden que les dejen saltar, mientras algunos esperan a que se encienda la luz verde. Como líder nato que es, tu personaje intenta calmarlos y recuperar el cauce de una misión que parece fallida

EN PRIMERA LÍNEA >>> Los hermanos consiguen lo que se proponen.

3

Nada más arrancar, el juego nos obsequia con una película en la que la División Aérea 101 sufre el acoso de las baterias de tierra mientras sobrevuela Carentan, momentos antes de que los paracaidistas se lancen para dar pie a la invasión por tierra, Justo cuando un obús impacta en tu aeronave y se desata el infierno.



Se rezan unas oraciones y se comprueba el equipo antes de activar la luz verde que anuncia el inminente asalto parecaidista. Es la calma que precede a la tempestad.



Justo cuando los soldados se preparan para saltar, el flanco del avión revienta bajo el fuego enemigo. Los planes se van al traste, y se llevan de paso a parte del equipo.



El pánico reina por doquier, y la división aérea 101 pierde a su primer hombre antes incluso de iniciar la refriega. Ha llegado el momento de dar su merecido al enemigo.



No tienes tiempo de pensar; aprovecha que el avión todavia está medio entero para saltar. Si consigues llegar hasta tierra firme, ya verás qué haces a continuación...

> INFORMACIÓN

EL COFRE DEL TESORO Los trabajadores de Archivos Nacionales y estudiaron las fotos aéreas de reconocimiento de las zonas que plasman en el juego. Alguno incluso visitaron Francia y se pasearon por los parajes que muy pronto podrás disfrutar. De esta forma, los entornos son un fiel refleio de la reali dad que se vivió en aquella época.

antes de iniciarse. De repente, otra ráfaga impacta contra el avión y tu personaje sale disparado por una brecha hacia la oscuridad reinante en el exterior. En ese momento, empiezas a controlar al sargento. En cuanto se abre el paracaídas puedes echar un vistazo al paraje hacia el que te precipitas. Tu misión consiste en tomar el control del pueblo francés de Carentan.

Los parajes galos son extremadamente realistas, desde los muros de piedra hasta los cruces de caminos. A medida que se desarrolla la partida, el diseñador jefe de niveles Mike Wardwell y el productor Marc Tardif revelan sus impresiones. «La historia versa sobre una hermandad de soldados. El objetivo del juego no es otro que el de colaborar con los aliados en la toma de Carentan», explica Tardif. Si has visto la miniserie de Steven Spielberg Hermanos de sangre, de inmediato reconocerás de dónde ha sacado Gearbox la inspiración. De hecho, el laureado director acudió al E3 y se sentó en la presentación de Brothers In Arms; tras el pase, reconoció haber quedado impresionado.

La diferencia principal entre Brothers in Arms y otros shooters ambientados en la Segunda Guerra Mundial estriba en que, en este caso, controlas a dos equipos armados con un sistema de órdenes muy sencillo. En lugar de pasear aquí y allá vociferando órdenes

Steven Spielberg, tras el pase, reconoció haber quedado impresionado



↑ Cada miembro de tu equipo se ocupará del resto del grupo mientras patrulle.











JUEGOS

























viawan

















3205440	3205451
MECUBE	MAJERIX
3205441	3205452
SUZUKI	□ESPANA□
3205442	3205453
layStation	CBR
2205/42	1205454





205676



PO DE WE CELLE



Insultos Anonimos

Insulto coesses feos







LOVE (nombre) (nombre)

000) // /

PlayStolion













SAP



EAUTA DV 435



\$SUZUKI



COMMANDOS





3205519

HALD





CHISTES





↑ Los hermanos siempre dan sabios consejos.

al primero que se cruza en tu camino, tienes que planear muy bien los movimientos que vas a llevar a cabo antes de enfrentarte cara a cara con el enemigo. Si mantienes pulsado el gatillo izquierdo aparece un icono que te permite desplazar al equipo hacia diversas posiciones dentro del escenario. Como en el caso de Full Spectrum Warrior, tus soldados asumirán de forma automática la posición conveniente para cubrir y disparar a tenor de las estructuras que los rodeen. En ningún momento darás una orden y ellos responderán quedándose como pasmarotes en un claro a la espera de que el enemigo practique el tiro al pichón con ellos. La IA que controla todos estos entresijos es harto compleja, y redunda en una acción realista y creíble.

Una de las primeras dudas que quisimos despejar consistía en descubrir si era posible cruzar todo el juego a lo Medal of Honor. Cuando piensas que eres un veterano curtido en estas lides, ¿quién te lo puede impedir? Por lo tanto, hicimos la prueba, nos lanzamos como locos con las armas en ristre, y descubrimos de inmediato que se trataba de una locura. «Hay momentos en los que se puede, y momentos en los que no», afirma Wardwell. «En ocasiones te enfren-



↑ Unos cuantos paracaidistas no consiguen esquivar el fuselaje del avión y lo pagan con su vida.

tarás a enemigos que son pan comido, pero también toparás de bruces con equipos del bando contrario capaces de cubrir a sus hombres y acosar tu posición con extrema profesionalidad. En estas situaciones tendrás que echar mano de tus dos equipos para ejecutar movimientos tácticos. Además, si no tienes en cuenta a tus hombres, no dispondrás del poder armamentístico necesario para cumplir los objetivos de tu misión».

Así pues, a los cinco minutos de aventurarnos por la campiña francesa como un Rambo

cualquiera, ya nos habían hecho pedacitos. La cosa no iba del todo mal hasta que topamos con un alemán que decidió apuntarnos con una ametralladora directamente al entrecejo. Para la segunda intentona, decidimos ajustarnos a las reglas de Gearbox, y la estrategia dio sus frutos. El sistema de comandos es tan simple que parece mentira; ni siquiera el de Rainbow Six 3 lo supera en sencillez. Tan sólo debes decir a tus soldados hacia dónde deben ir y contra quién deben disparar.



↑ Cuando escuches los efectos sonoros te ovillarás en el sillón con los ojos abiertos como platos y las manos temblorosas.



↑ Si estudias la escena con atención podrás ver al paracaidista que cuelga de un árbol.

Cuando el enemigo entra en acción, sobre su cabeza aparece un pequeño círculo que indica su estado de protección. Si el círculo está vacío, está a cubierto; si está relleno, es que asoma la cabeza y se dispone a disparar en cuestión de segundos. Si mantienes el icono de un equipo sobre dichos enemigos y pulsas el gatillo izquierdo, el equipo acosará al rival con una lluvia de balas considerable. En ese momento entra en juego la táctica inspirada en Full Spectrum Warrior. Mientras uno de tus equipos procede con el fuego de contención, el otro tiene la oportunidad de dirigirse hacia un lado y flanquear al enemigo. No resulta muy difícil derrotar a un grupo reducido de enemigos, pero cuando te encuentras en plena maniobra de flanqueo y, de repente, el enemigo recibe refuer-

zos para contener tu acometida, la cosa se pone peliaguda.

Uno de los mejores elementos del juego es el sonido. Mientras te pones a cubierto, el estruendo del fuego enemigo y el tuyo propio es tan real que te parecerá estar viviendo la guerra de verdad. Las balas silban sobre tu cabeza y estallan contra la pared tras la que te cubres, mientras tu voz intenta imponerse sobre el fragor generalizado.

El juego gira principalmente en torno a las misiones y en cada mapa deberás cumplir diversos objetivos; la ambientación, sin embargo, es tan realista, que te costará horrores armarte del valor necesario para proceder con el primer movimiento. Y no creas que deberás enfrentarte únicamente a los soldados de a pie.



♠ No pienses que eres un cobarde por esconderte entre la hierba.



↑ Mantén ocupado al enemigo mientras el tanque se coloca.

BROTHERS IN ARMS

SU HISTORIA >>> Aprende historia mientras disparas a diestro y siniestro.

El juego es tan realista que rodearon al día D que incluso narra la breve historia de lo que posteriormente se dio en llamar el «Dead Man's Corner» (Rincón del Hombre Muerto). Según Gearbox, hasta el último elemento del juego es cien por cien correcto. Y si no te lo crees, teclea «Dead Man's Corner WWII» en Google, y compara.



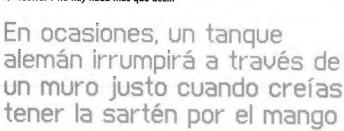
Al final de esta calle encontramos lo que se conoce como el Dead Man's Corner. El tanque ya no está, pero la casa y todas las paredes del perimetro aparecen en el mismo lugar que en 1944. La recreación del juego, por ende, es perfecta.



Los marines americanos avanzaron para ver a un hombre que ardía vivo mientras intentaba escapar de un tanque calcinado. Lo único que pudieron hacer fue verio morir. El lugar ha sido bautizado como el Rincón del Hombre Muerto.



↑ iCorre! Y no hay nada más que decir.



Los vehículos militares, como los tanques, también juegan un papel esencial. En ocasiones, un tanque alemán irrumpirá a través de un muro justo cuando creías tener la sartén por el mango; otras veces deberás conducir uno de tu bando hacia un lugar concreto. No podrás meterte en su interior y conducirlo a placer, pero sí ordenarle hacia dónde debe disparar y dirigirse mediante el sencillo sistema de control que acabamos de describir. No tardarás en descubrir

♠ Ponte a cubierto, iAHORA!

★ Gearbox pretende que te identifiques con los personajes.

que el empleo del tanque para cubrir a tus hombres resulta vital para realizar la aproximación a las posiciones enemigas; esa es la única manera de seguir avanzando.

En resumidas cuentas, Brothers In Arms muestra todos los visos necesarios para convertirse en un título de guerra de primera que aprovecha el enfoque táctico de un juego como Full Spectrum Warrior y lo adapta a las características de los típicos shooters ambientados en

la Segunda Guerra Mundial. Durante la demostración, tuvimos la oportunidad de disfrutar de una selección variada de los mapas en oferta, y estamos en disposición de asegurar que tendrás que echar mano de tu pericia estratégica en multitud de ocasiones. Gearbox apuesta por un lanzamiento en octubre, de modo que suponemos que muy pronto podremos acceder a nuevas muestras de su calidad. Manténte en la onda



tecimientos, las localizaciones y las tácticas del juego se han desarrollado bajo la tutela del escritor, historiador y coronel retirado John Antal. Coincidimos con Antal en una conferencia de prensa en Londres, y la pasión y el orgullo que siente por el juego no tienen parangón.

DISPARA A PLACER Durante un enfrenteniento con el enemigo equipo actúa tal y como lo harían los solda dos de verdad. Mientras uno recarga, el otro continúa disparando contra los objetivos, Cuando uno necesita recargar, se agacha para cubrir su cabeza mientras el otro asoma para continuar con la escabechina. Gearbox explica que éste es el procedimiento dad, y consiste en agoblar al enemigo en todo



12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.

Precio en Europa: 95,00 €.

Resto del mundo: 127.00 €.



www.revistaoficialxbox.net

ASEGURATE TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL X EL X EDICIÓN ESPAÑOLA



Revisica Ocicial XDDX. Ecición Españos

ioficial!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

IJUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

iLA PRIMERAI

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

PROMOCIÓN

La Revista Oficial Xbox Edición Española regala Camisetas de Xbox a las personas que este mes se suscriban mandando el cupón adjunto*.

*Unidades limitadas.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y RECIBIR UNA CAMISETA DE XBOX

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 € Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A. Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad) VISA (16 dígitos) American Express (15 digitos)

larjeta de credito (indicando fecha de caducidad	,
VISA (16 dígitos) American Express (15	digitos)
N2 1 1 1 1 1 1 1 1 1	1
Nombre del titular:	
Caducidad: /	
Firma:	
Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)	
Nombre del Banco o Caja	
Nombre del titular:	
C.C.C. Entidad Sucursal	
Control	
Nº de la libreta o cuenta	
Firma del titular:	
, a de	de 2004

Ruego a ustedes se sinvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeixdar en mi cuenta : libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES

Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59 e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de Mc Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (ŒE.U.U.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



PUNTURCIÓN

8.5-10.0

LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.



7.5-8.4

UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

5,5-7,4

JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5.1-6.4

LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2.5-5.0

UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

00-25

UN JUEGO MALO, MUY MALO.

MANÁLISIS

iBienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. iDisfrútalos!

X VEREDICTO

POTENCIAL

¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO

¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN

¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD

¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

♠ L

.o mejor

+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR

- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN

Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTURCIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



FLITE DE LA **REVISTA OFICIAL** XBOX EDICIÓN **ESPAÑOLA** Cualquier juego que tenga una puntuación de 8.5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES
DE LA REVISTA
OFICIAL XBOX
EDICIÓN
ESPAÑOLA
Cada mes, el
equipo de la
Revista Oficial
Xbox Edición
Española
otorga al
mejor título
el galardón
de «Juego del
mes».



XBOX LIVE
Si aparece
este icono
al principio
de un juego
significa que
el título tiene
continuidad en
el servicio de
juegos on line
de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está

disponible.

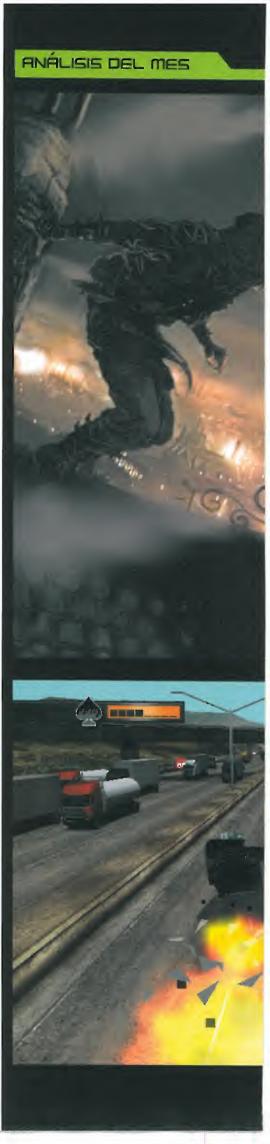


WI DEL

VÍDEO En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.











dirigir unos simpáticos vehículos-carros de combate.





THI

>> UN POELANTO

Garret regresa a La Ciudad y la encuentra muy, muy cambiada

Roba a los ricos y guárdate lo recaudado en la nueva aventura del ladrón medieval más carismático.



OR ALGUNA RAZÓN, que imaginamos tendrá que ver con aquello de hacer pasar algo viejo por algo nuevo, el tercer capítulo de la sene *Thief* ha perdido el 3 de su denominación oficial. De perdido el 3 de su denominación oficial. De manera que alguien poco prevenido podría confundir a este *Deadly Shadows* con un hijo bastardo de *Splinter Cell*. Misma idea, pero con la particulandad de desarrollarse bajo un contexto completamente diferente «excepto por las abundantes sombras y oscundad, claro». Lo cierto es que la cosa es más bien al revés y a *Thief 3* le sobran los méritos propios.

Comenzando por los que confleva el nombre de la sene, a la que suele otorgarse la distinción de haber dado la clase maestra del subgé-

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: ION STORM

LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE

EDITOR: EIDOS

JUGADORES: 1

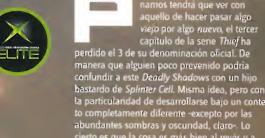
PEGI: +12

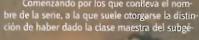
DISTRIBUIDOR: PROEIN

WEB: WWW.THIEF3.COM

aunque no representa men unico no el mas exiloso de les juenes que la cadentraron en ese fermos durante aquella temporada, la serie ha sabido comolidar una excelente reputación como juego de culto, original e inteligente, a lo largo de los años. En ello tuvo que ver la secuela The Metal Age. Pero también, y mucho, el cierre repentino de Looking Glass, desarrollador de los dos primeros títulos de la serie y otros juegos muy recordados como las series System Shock o Ultimo. Con la lógica mitificación que se suele dar a las cosas que ya no podemos disfrutar.

De las cenizas de Looking Glass se alimentó fon Storm en su nacimiento. El reputado y ultimamente polémico Warren Spector se puso al frente de la división en Austin del estudio propiedad de Eidos. Acogó a numerosos fichajes de la extinta Looking Glass y el editor británico le encargó dos proyectos: la seguela de Deus Ex y la tarea de resucitar Tirief. Con la nada









↑ Moverse bajo la luz siempre es aventurado, pero con cuidado no tienen porque oírte.

La serie nunca había ofrecido tanta libertad de acción

disimulada intención de convertirlos en productos más accesibles para el público más general, el de las videoconsolas. En ambos casos, Xbox.

Como era de esperar, la afición más cerrada de mente se llevó las manos a la cabeza previendo futuras y descafeinadas versiones de dos de los títulos que más han hecho por demostrar que, desde una perspectiva en primera persona, se podía jugar a otra cosa que a pegar tiros. Con Deus Ex 2, al final el asunto resultó no ser para tanto, a pesar de algunas evidentes concesiones a la galería. Con Thief 3 sucede más o menos lo mismo. Es cierto que la incorporación de una perspectiva en tercera persona recuerda inevitablemente a Splinter Cell; y es cierto que algunos elementos como el sistema de combate han sido simplificados y no precisamente en beneficio del juego. Pero las aventuras del ladrón Garret también han ganado en otros aspectos que inyectan vitalidad a un tercer episodio que sabe

mantenerse fiel al espíritu de la serie y otorga una sorprendente solidez a su evolución.

El equipo dirigido por Randy Smith -que había sido diseñador en los dos primeros juegosse ha atrevido a juguetear con el planteamiento de juego y a trabajar en el principal lastre del género: la habitual linealidad en la estructura de juegos como los de Sam Fisher. Salvando las distancias, La Ciudad -el entorno en el que se desarrolla la aventura- viene a jugar el mismo papel que Vice City en la serie GTA. Un entorno de juego abierto y vivo en el que el jugador decide cuál va a ser su próximo movimiento. En esta Ciudad, las cosas se desarrollan a una escala menor que en el ejemplo mencionado, tamaño menor y menos habitantes, pero la mecánica es similar. Una vez superado el primer par de misiones, el protagonista se encuentra en su apartamento. Afuera se encuentra una ciudad dividida en cinco áreas o barrios por las que deambular, comerciar, robar, explorar e

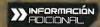


↑ Las flechas de musgo pueden crear una superficie a la que asirse.

DIABLILLO CON DEDOS ÁGILES»

Forzar cerraduras tiene un papel tan relevante en este juego como en Splinter Cell. Con la palanca izquierda se rotan las llavecillas. En el punto en el que el temblor es más alto, se aprieta el gatillo derecho. En cada cerradura hay que repetir la operación varias veces. El icono de la derecha sirve de indicativo visual del proceso.





GADGETS

Garret han desaparecido las flechas-cuerda para escalar y se han visto sustituidos por unos guantes que cumpian la misma función. Destacan las flechas musgo, con las que puedes disparar a la boca de un soldado y este tardará unos segundos en quitársela y pelear; y las botellas de aceite, con las que puedes iniciar un fuego disparando sobre la mancha o esperar a que alguien resbale.

IA

Nunca ha sido el punto fuerto de los juegos de lon Storm, pero aqui presenta unas cuantas sorpresas agradables. La primera es ver cómo los enemigos reaccionan ante las intervenciones de Garret en el mundo del juego. Si ven o escuchan algo, investigan. Si descubren un charco de sangre o que alguien falta de su puesto; también. Si el jugador resulta demasiado duro, van a pedir ayuda. Esos y otros comportamientos se muestran de forma creible. Pero no todos. A veces, un personaje puede atascarse y repetir la misma pauta una y otra vez.

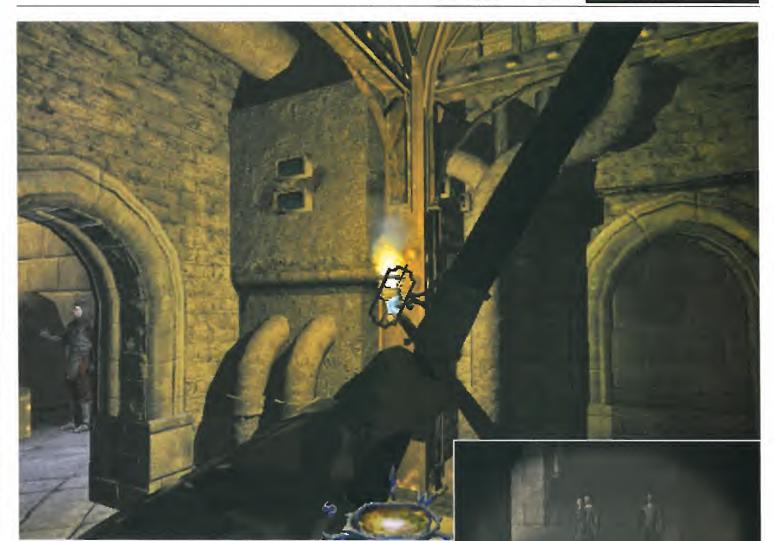
>> DIFICULTAD

Cuatro niveles, ni más ni menos. Y con muchas diferencias. Varian de uno a otro la cantidad de botin a obtener y las restricciones acerca de matar e no matar. Pero también la percepción que tiene el enemigo de su entorno, su número y el daño que inflige, al igual que la resistencia de Garret.

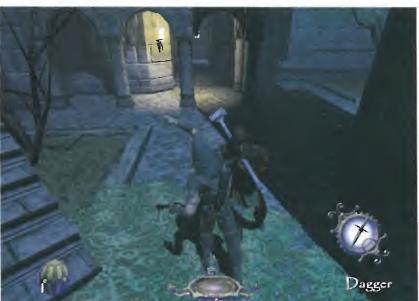


↑ La iluminación es muy atmosférica.

THIEF: DS MANÁLISIS



↑ Como en Splinter Cell, es vital mantener la oscuridad. Aquí, con flechas con agua.



↑ Las flechas de musgo crean una superficie blanda para evitar ruidos.

investigar hasta que el jugador decide iniciar su próxima misión. Mejor aún, las acciones del protagonista tienen consecuencias en el trato que recibirá por parte de las distintas facciones que dominan La Ciudad. Según sea la relación, que puede alterarse, por ejemplo, al aceptar robar a los Paganos (Pagans) por encargo de otra facción, un grupo puede mostrarse hostil, neutro o ayudar al protagonista. La presencia de distintos bandos no es nueva, pero *Thief* nunca

había ofrecido tanta libertad de acción como en Deadly Shadows.

Como siempre, el argumento gira en torno a la misteriosa profecía que amenaza el mundo fantástico de Garret y en la que él mismo juega un papel importante. Tras un par de misiones de calentamiento -la primera, un completo tutorial-, Garret recibe un encargo de los Hammerities con el que ejercer sus habilidades de Maestro Ladrón. Ahí comienza una historia que es

↑ El ojo mecánico de Garret le permite ver en la oscuridad y más cerca.

GRACIAS A UN GRABADO»

Tras obtener la confianza del bando de los Keepeers, Garret puede acceder a sus secretos. Por ejemplo, entrar a zonas de la Ciudad previamente vedadas. Estos lugares están marcados por un símbolo y permiten acceder a pasadizos que abrevian enormemente los viajes por la Ciudad.



↑ Atento a las puertas con estos símbolos.



Deadly Shadows tiene el mérito de ser un título que se juega tan bien en primera como en tercera persona



↑ Zombis. ¿Amigos o enemigos?



↑ Una de las tiendas de armamento.

en realidad la de La Ciudad y la guerra soterrada que mantienen todos esos \rightarrow grupos y en la que Garret vuelve a ser un instrumento. Deadly Shadows no requiere haber jugado con sus predecesores, pero es un añadido. La historia presenta conexiones con las ya narradas y, al contrario que la de The Metal Age, supone un paso adelante en la evolución del personaje. Hay que destacar que, a pesar de su complejidad, goza de una presentación extremadamente clara que evita que el jugador pierda el hilo. Buena parte de los giros de la historia tienen lugar a través de la larga riada de diálogos que Garret va a tener ocasión de presenciar. Al contrario de lo que sucede en muchos otros títulos, la mayoría de las cosas que dicen los personajes son interesantes; tanto en términos narrativos como de caracterización

De hecho, buena parte del encanto del juego se halla en una elaborada atmósfera que tiene en los diálogos una de sus bazas. Otras son la fenomenal ambientación gráfica, el tenebroso estilo visual y la ya comentada libertad de acción. El de *Thief* es un universo rico en elementos fantásticos, con un protagonista carismático y una notable habilidad para saber combinar elementos aparentemente dispares como son

la magia o la tecnología con el extraño medievo en que tiene lugar. La iluminación es de las mejores que se han visto en Xbox, comparable a la de títulos como el inminente *Chronicles of Riddick*. El modelado y texturizado de los personajes también es de primera línea, aunque no tanto el de los entornos. Pero todo eso tiene un coste en una tasa de imágenes algo inconsistente y animaciones también algo escasas para los personajes. A pesar de todo, son pegas que no entorpecen la jugabilidad y que es fácil dejar pasar ante los abundantes aciertos del juego.

La decisión de añadir una vista en tercera persona tampoco resta nada a la experiencia de juego. Así se tiene una mejor visión de los alrededores del personaje y en primera persona el juego tiene un feeling distinto, que es el que siempre ha caracterizado las aventuras de Garret. De hecho, Deadly Shadows tiene el raro mérito de ser un título que se juega tan bien de una forma como de otra, gracias al notable sistema de control y la cámara. La elección queda, por una vez, realmente al gusto del consumidor.

Destacable también, pero por otros motivos, es la excesiva simplificación que ha recibido el sistema de combate. Los distintos golpes con espada y la posibilidad de bloquearlos

>> INFORMACIÓN BOICIONAL

UN PASEO POR LA CIUDAD El que Garret se encuentre entre misiones no significa que esté a salvo. Conforme avanza la aventura y aumenta sus robos, el jugador verá cómo proliferan los posters de Se busca e Garret vivo o muerto por las calles de La Ciudad.

HOUSE TRAINED
IAL CALABOZOI
Otra de las serpresas de
la estructura de juego
Thief 3 es lo que sucede
cuando Garret cae ante
el enemigo. En lugar de
pasar a la pantalla de
carga, Garret despierta
en una celda protegida
por guardianes. Debe
ingeniárselas para salir
de elta, recuperar su
equipo y escapar.



↑ Los Hammerities son el bando que apuesta por la tecnología.



↑ Muñeco de entrenamiento en el apartamento de Garret.

THIEF: DS MANÁLISIS

REIERTO A SUGERENCIAS Incluso los dioses pueden ser sobornados.

Garret no puede alcanzar todo el botín del juego. Para conseguir la sagrada garra de Jacknall -encargo de los Pagans , debe realizar tres ofrendas. A menudo, Garret no dispone de todos los elementos necesarios para superar un puzzle, lo que obliga a pensar un poco y rebuscar por los escenarios.



↑ Lo primero: sangre. Esto es fácil. El guardian del exterior colabora.



↑ El musgo viene a continuación. En la habitación contigua se hallan las flechas necesarias.



♠ Por último, agua. Hay que darse un paseo para conseguirla.





↑ La magia y la ciencia conviven sin problemas en el universo medieval de Garret.

han desaparecido. En su lugar queda una daga y la más razonable opción de salir corriendo y esperar a que se calmen las cosas. Deadly Shadows está más enfocado hacia el sigilo de lo que estamos acostumbrados, y eso puede ser percibido como una limitación. Las situaciones que afronta el jugador, aún siendo variadas, se mantienen dentro de la tónica habitual del género. Lo que marca la diferencia es el particular entorno en el que se desarrolla Deadly Shadows y los métodos de los que dispone Garret: una original mezcla de la ultimisima tecnología del medievo y grandes

>> INFORMACIÓN ADICIONAL

Thief 3 es que es tan

perfectamente viable pasar la aventura sin matar como dejando

una auténtica montaña de cadáveres tras de sí. Al jugador no le faltan medios para delar al enemigo fuera de combate temporalmendepende del jugador.

MATAR O NO MATAR Una de las cosas buenas que pueden decirse de

> dosis de imaginación -véase recuadro xxx-. Y lo que lo convierte en un título indispensable del género es esa libertad de acción tan generosa como poco habitual. Ion Storm ha actualizado la serie gracias a un potente lavado de cara, a la acertada incorporación de ideas de otros títulos y a una cautivadora historia para contar. A pesar de las similitudes, es una experiencia diferente del referente ineludible que todos sabemos. Y, desde luego, más imaginativa. El acabado no es perfecto, pero sus aciertos superan con mucho las carencias.



POTENCIAL

Excelentes gráficos y animaciones y una tasa de fotogramas que denota el esfuerzo.

ESTILO

Oscuro y personal. Ningún juego de sigilo es tan tenebroso como este ni arrastra la misma aura de fantasia cotidiana.

ADICCIÓN

Un titulo que se mide sin problemas al teórico rey del genero.

LONGEVIDAD

Notable para carecer de multijugador, por la variedad de caminos a seguir y métodos a emplear.

LO MEJOR

- GRÁFICOS
- + DISEÑO + PERSONAJES
- HISTORIA

LO PEOR

TASA DE IMÁGENES ANIMACIONES

EN INGLÉS

ESUMEN

Una notable puesta a punto de un juego clásico. Mantiene la esencia y añade nuevos elementos a la serie.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



↑ Aquí tenemos al héroe a punto de darle estopa al del traje.

¿Verde? iSúper verde!

HREK 2

INFORMACIÓN DEL JUEGO DESARROLLADOR: LUXOFLUX CORPORATION **EDITOR: ACTIVISION** DISTRIBUIDOR: PROEIN LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE JUGADORES: 1-4

WEB: WWW.ACTIVISION.COM PEGI: +3

HREK 2 sigue paso a paso la historia de la película en un juego que mezcla a partes iguales plataformas, puzzles, multijugador y mini-juegos. Al contrario que los anteriores juegos del ogro verde, este nuevo título contiene una calidad bastante respetable en todos los

apartados, gracias seguramente al nuevo desarrollador Luxoflux. Sin embargo, y a pesar de ese notable buen hacer en los apartados más generales del juego, Shrek 2 sigue quedando algo cojo si lo comparamos con otros títulos del catálogo de Xbox.

Podría definirse como una aventura de plataformas donde no hay un único héroe. El jugador controlará un grupo de cuatro personajes, todos sacados de la película, lógicamente, y que se turnarán dependiendo de los objetivos del nivel. El ogro y Fiona, el Asno, Caperucita Roja, el Hombre de Jengibre, el Gato con Botas y otros más que se irán añadiendo. Con los gatillos elegiremos a quién de los cuatro controlar, y el resto simplemente nos seguirán. La IA de los personajes no es de las mejores que hemos visto: a veces se pierden o se quedan atascados, otras comienzan a golpear al enemigo antes de tenerlo cerca y, otras, las que más, simplemente molestan. Es uno de los mayores inconvenientes en Shrek 2, la gran cantidad de personajes que se juntan en pantalla es demasiado grande para tener una visión clara de la acción. Entre los cuatro héroes, algún extra que siempre se añade, y los enemigos a los que deberemos golpear, nos podemos hacer un lío considerable.

Cada personaje tiene una habilidad propia y diferente del resto. Shrek puede levantar peso, Fiona ralentizar el tiempo, Asno da coces que tumban obstáculos, etc. A medida que avanzamos en la aventura, la combinación de las características de todos los personajes que van uniéndose resultará imprescindible para resolver los puzzles con los que nos encontremos. La solución de algunos será bastante evidente, aunque en algunos casos no lo será tanto; sin embargo, no serán ningún obstáculo para los más experimentados. Con estos puzzles, la recolección de objetos, unos cuantos saltos, y algún que otro mini-juego aquí llamado Hero Time, pues ya tenemos un juego familiar que se disfrutará especialmente cuando jueguen cuatro amigos, al mismo tiempo.

A nivel técnico, Shrek 2 es simplemente correcto, con un apartado gráfico notable, un buen modelado y animación de los personajes, un colorido sacado de la película, y una música muy acertada. Algún borrón tiene, claro, y en este caso podríamos achacarles a los desarrolladores la extraña lentitud de los personajes a la hora de moverse, la poca imaginación y variedad en el diseño de los niveles, o la dificultad de algunos saltos, no por ellos mismos, sino por la desafortunada elección del ángulo de la cámara.



con hambre y se nota en su cara.



↑ Y otra vez el ogro dando caña. ¿Es un poco agresivo este hombre, no?



↑ iCaperucita, dale a la vieja! Creemos que no nos ha hecho mucho caso.



↑ Mover cajas será fundamental en casi todos los puzzles.

NFORMACI POICIONAL

>> A LO MATRIX

Fiona puede ralentizar el tiempo durante unos escasos pero valiosisimos segundos. Esta habilidad no sólo es útil en algunos puzzles, sino también en las numerosas luchas que nos encontremos.



POTENCIAL

Supera a sus predecesores y tiene algunos toques de calidad. Xbox lo mueve todo fluido.

ESTILO

Captura excelentemente todo el espíritu de la película. Lástima que los diálogos estén en inglés.

ADICCIÓN

Hay que ser muy fan de Shrek para que te enganche de verdad. En algunos momentos es un pelín monótono.

LONGEVIDAD

Más bien corto y no tiene extras. Los expertos lo acabarán rápido.



Dirigido especialmente para dos tipos de jugadores: fans de Shrek y niños. A los demás les parecerá, sobretodo, entretenido.

PUNTURCIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





si sabes de cine.



PREMIOS DIRECTOS envía el ALIAS al 7202 entrar en la perenplo: TEFNOS6 al 7202 POR PUNTOS.

Envía uno de los alías para entrar en la promoción PREMIOS







Fondos Animados

Envía X B I 35236 al 7202

o llama al 806.52.64.86

Melodías y Logos

Envía XB 53404 al 7202 o llama al 806.52.60.69

Eva	SPLASS	
Cód.20022	Cód.18737	Cód.18622
SCORPIONS		
Cód.18502	Cód.18260	Cód.16167
	\$0.04	Bommon.
Cód.09087	Cód.06417	Cód.05131
Nune 66	Tathiell	300
Cód.04154	Cód.04152	Cód.06417
Canarias	6	CUNAMODII
Cód 12549	Cód.32750	Cód 30278

XB 59877- Kelis - Trick me

Mario Winans I don t wan. XB 60718 - Evanescence - Everybody 's...

XB 59875 - N E R.D. - Maybe

XB 54473 - Don Omar - Dale don dale XB 54472 - Andy y Lucas - Mirame a la...

Sober El nombre de hielo XB 59874 - Despina Vandi - Opa opa

X B 54470 - ORK - Ni te das m XB 59869 - Alanis Morissete - Everything

Lenny Kravitz - Where are XB 54456 - Aventura - Obsesion

XB 59867 - Outkast - Roses XB 53414 - Narcotic thrust - i like it

XB 60714 - Mcfly 5 - colours in her hair The Corrs-Summer sunshine

XB 60713 - Franz ferdinand - Matinee

XB 72191 - Mortal kombat - Techno...

54272 - Danza del fuego - Mago de Oz XB 53240 - Lethal Industry - DJ Tiesto

XB 60013 - Number of the beast - Iron... Papi Chulo - El chombo

XB 53221 - Infected - Barthez

Sonidos Reales

Envia XBS 16222 al 7202 o llama al 806.52.60.70

XBS 77045 > Harley Davidson

XBS 77011 > Beso

XBS 77010 > Gemidos 2

XBS 77002 > Grito de Tarzan

XBS 77008 > Oooh

XBS 77116 > R2D2

XBS 77119 > Bebe gracioso

XBS 77075 > Gallo

XBS 77063 > Burro

XBS 77053 > Estornudo

XBS 77064 > Caballo relinchando

XBS 77066 > Cerdo

XBS 77122 > Hola, hay alguien?

XBS 77123 > Que alguien me coja!

XBS 77068 > Chimpace excitado

XBS 77093 > Lobo

XBS 77060 > Risa tonta

XBS 77061 > Yehaw

XBS 77118 > Tirando del water

Polifónicas

Envia **XBP** 84468 al **7202** o llama al **806.52.60.70**

XBP 84689 - Thomas Anders - King of_

XBP 84685 - Pink - Last to know

XBP 84683 - Eamon - Fuck it (I don't...)

XBP 84679 - Paulina Rubio - Perros

XBP 84677 - Limp Bizkit - Build a bridge XBP 84613 - Sugarbabes - In the middle

XBP 84610 - Hillary Duff - Come clean

XBP 84608 - Delta Goodrem - Throw it.

XBP 84605 - Shin chan - Shin chan dance

XBP 84602 - Linkin Park - Pushing me a.

XBP 84600 - Andy y L... - El ritmo de... XBP 84594 - Alanis Mort... - Everything

XBP 84591 - Blue - Breathe easy

XBP 84589 - The Rasmus - Time to ...

XBP 84585 - Red H. chi. Save the po. XBP 83786 - Desenchantee - Kate Ryan

XBP 84531 - Chica de la hab... - Fran Pe...

XBP 80642 - Enjoy the sil... - Depeche M. XBP 84211 - Hit that - The Offspring

XBP 84057 - En tu cruz me... - Chenoa

XBP 84362 - Champions League - Himno

XBP 80041 - Heaven - DJ Sammy feat_

XBP 83661 - Axel F 2003 - DJ Murphy...

XBP 82984 - Paquito El Cho... - Pasodoble

XBP 84734 - Insoportable - El canto...

XBP 81684 - Mundian to ... - Paniabi Mc

XBP 84494 - La internacional - Himno

XBP 83580 - Weekend - Scooter

XBP 80014 - James Bond - Film

XBP 84084 - 2 Minutes to __ - Iron Maiden XBP 84744 - Maio - Bebe

XBP 80048 - El coche fant... - Television XBP 84002 - Tarzan Boy - Baltimora

XBP 83604 - Loca - Malena Gracia

XBP 82364 - Chiquilla - Seguridad Social

XBP 82247 - Cannabis - Skape

XBP 84724 - El bueno, el malo_ - Henri_

XBP 84572 - Infected - Barthezz

XBP 83731 - Videojuegos - metal Cear...

XBP 84532 - Ya nada volver -- El canto

XBP 84439 - Para Henarme ... - Ramon XBP 80285 - Charlie's Angels - Theme

Juegos

o llama al 806.52.60.50

Envía XBJ 1010 al 7202



XBJ 1019

































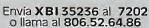












Fondos

















































XBJ 1214 al 7202



>> NFORMACIÓN

>>> TÉCNICAS AVANZADAS

Todos los personajes del modo para un jugador han sido creados usando la técnica advanced cyber scanning según portavoces de Atari. Podremos comprobarlo en las animaciones faciales, el movimiento de los labios e incluso en los ojos, todo esto antes de que los volemos por los aires, claro.

>>>iVOLAAARE!

Como ya se ha comentado, la física de los cuerpos al caer o recibir disparos está muy conseguida. Prueba disparando a
los numerosos (aún no
sabemos qué hacen por
ahí tantos barriles explosivos) barriles cuando
pase cerca un enemigo, y
podrás verlo volar.

↑ Parece que quieren que pases tú primero, y eso que la IA no está muy depurada.

Adéntrate en un infierno... de calidad

SHADOW OPS: RED MERCURY

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: ZOMBIE
DISTRIBUIDOR: ATARI
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
JUGADORES: 1-2, 2-16 XBOX LIVE
WEB: WWW.SHADOWOPSGAME.COM
PEGI: +16

WEB: WWW.SHADOW
PEGI: +16

UN
HOELANTO

Métete en la piel de un equipo de Delta Force en la búsqueda de terroristas, capaces de lanzar un peligroso explosivo nuclear. La acción está asegurada. BLACK HAWK Derribado, el magnifico filme de Ridley Scott basado en una historia real, puede servir como referencia inicial a lo que nos vamos a encontrar en Shadow Ops, sobre todo por el énfasis puesto en la ambientación y el uso de la banda sonora para potenciar la inmersión del jugador. Se trata de

una aproximación totalmente diferente a la de Full Spectrum Warrior (como modelo de juego al más puro estilo cinematográfico), a pesar de que las dos formas resultan perfectamente válidas y pueden dar un buen resultado en formato videojuego. Metidos en faena, la primera misión del juego nos hace sentir en la piel de una compañía de Delta Force, descendiendo en helicóptero en



♠ El rifle de francotirador, no salgas sin él.

medio de una zona caliente muy peligrosa. Casi parece el comienzo de Black Hawk, pero no, no estamos en Somalia y nuestro objetivo es acabar con un peligroso terrorista ruso, quien dispone de un pequeño pero peligrosísimo dispositivo nuclear que trataremos de interceptar a toda costa. Viviendo la historia desde la perspectiva de un Delta Force al frente de su pelotón, tendremos que cumplir una serie de misiones de combate a lo largo y ancho de todo el mundo. Estas incursiones no vendrán de forma aleatoria o inconexa, ya que se ha cuidado la historia y ésta cobra su importancia gracias a un argumento coherente y a la vez un tanto tópico como es la lucha contra el terrorismo. Bajo la perspectiva de un shooter en primera persona, la mayor parte del tiempo jugaremos acompañados por un grupo de soldados en distintas incursiones, pero lejos de confluir en una jugabilidad basada en el grupo y en la supervivencia de los compañeros, el juego termina por transfor-



↑ Tendremos que volar algunos objetivos.



↑ Una pistola y un barril explosivo.

SHADOW OPS: RED MERCURY MANÁLISIS



↑ Podrás jugar a pantalla partida si no tienes Xbox Live.



↑ Los objetivos serán señalados por una pequeña flecha blanca.

PEQUEÑOS Y GRANDES PROBLEMAS>>> Algunos dilemas traspasan la realidad.

Ciertas partes de algunos niveles presentan pequeños puzzles o dificultades que resolver. No se trata de puzzles al uso, sino de problemas puntuales a la hora de tener que derribar una puerta o volar alguna sección que no nos permitía el paso a otras zonas.



 Cuando creemos estar a salvo en las calles de la ciudad, un tanque irrumpe frente a nosotros.



Aunque parezca que todo está perdido, lo primero que tenemos que hacer es buscar una buena cobertura.



Cuando tus compañeros estén colocados (ejem, en su sitio), asómate para ver la explosión en primera fila.



∧ Con el problema resuelto, sigue avanzando hasta completar el nivel (si puedes).

La mayor parte del tiempo jugaremos acompañados por un grupo de soldados en distintas incursiones

marse en un shooter al más puro estilo Soldier of fortune 2 o Medal of Honor, donde tus compañeros (cuando los hay) no suelen resolverte ningún problema resultando ser más una comparsa que una ayuda real. Dicho esto, si conviene destacar que bajo el espectáculo pirotécnico y el magnifico ambiente cinematográfico se esconde un shooter a la vieja usanza, donde controlando al protagonista tendremos que acabar a lo Rambo (es decir, solos y armados hasta los dientes) con todos los enemigos que se pongan por delante; se trata, sin duda, de una jugabilidad muy típica de la saga Medal of Honor e incluso del aclamado Call Of Duty. Con estos títulos mantiene varias similitudes, como un desarrollo trepidante pero totalmente prefijado, que suele marcarnos con tiralíneas el camino hasta el siguiente objetivo sin ofrecer muchas alternativas sobre cómo afrontarlo. También es cierto que jugando a Shadow Ops tendremos que utilizar bien la cobertura que nos proporcione el entorno, ya que nuestros enemigos harán lo mismo, aprovechando cualquier resquicio para atacarnos, dispararnos asomados lo justo desde su

cobertura y lanzando alguna que otra granada, por lo que no conviene confiarse a pesar de que creamos estar correctamente parapetados. Otra de las similitudes con estos títulos son los scripts o las situaciones prefijadas: voladura de un camión, helicópteros estrellándose o algún impacto de lanzacohetes que se producirán inevitablemente siempre que juguemos ese nivel y pasemos por ese punto en concreto. No son nuevas y cumplen perfectamente su cometido, como es ambientar y dar vida a las zonas de conflicto creando la impresión de que todo está saltando por los aires, pero al igual que pasa en los juegos mencionados, estos detalles y la ausencia de rutas alternativas no dan pie para volver a jugar una vez finalizado el juego. Un apartado bien aprovechado en Shadow Ops es que, al desarrollarse en la época actual, no se centra en ofrecer un entorno parecido nivel tras nivel: tan pronto estaremos luchando por las callejuelas de una ciudad Siria, como realizando incursiones por la jungla, o misiones nocturnas en las frías estepas rusas. Cada zona nos ofrecerá distintos desafíos, sin llegar a cambiar radicalmente la forma de jugar (un shooter es un



↑ Nunca olvides asomarte tras las esquinas si quieres vivir.

do primero y preguntando después. En la jungla, la situación será distinta. El combate suele ser a más larga distancia, donde mandan las ametralladoras, si bien es cierto que en algunos niveles como el de Rusia, el rifle de francotirador será nuestro mejor aliado, ya que en esta ocasión tendremos que intentar por todos los medios evitar que salte la alarma. Nuestro personaje podrá llevar tres armas distintas en cada nivel (con un total de 20 diferentes), aunque, al venir prefijadas al inicio de cada misión, tan sólo podremos recoger las municiones de



nuestros enemigos. Este punto termina siendo bastante necesario para seguir sin problemas, ya que la munición suele ser bastante escasa, y dado que no podemos acumular una gran cantidad, conviene revisar muy bien cada zona, sobre todo en los niveles más altos de dificultad donde este problema es realmente acuciante. Las granadas (cuya naturaleza también estará prefijada en cada zona) serán de varios tipos: las clásicas granadas de fragmentación o las siempre útiles cegadoras, ideales para abrimos paso cuando nos superen en número; pero cuidado, no te gustarán sus efectos cuando seas tú el que los sufra. El modo

principal constará de veinte misiones repartidas por todo el globo, como la mencionada Siria, Chechenia o Francia. Una de las causas por las que no terminaremos el juego fácilmente será la ausencia total de puntos de grabación en todo el nivel, pero no sólo eso, sino que ni tan siquiera se han incluido *checkpoints* o zonas intermedias en las que reiniciar la partida en caso de fallecimiento prematuro. Asómate en una callejuela alegremente y contempla, instantes antes de morir, la marca del cohete que te acaban de lanzar en plena cara; puede sonar gracioso, pero tener que reiniciar todo el nivel no lo es tanto. A su favor, podemos decir que nuestro personaje

aguanta bastantes impactos antes de perder toda su energía, y podremos encontrar numerosos botiquines sólo con ponernos a buscar un poco por la zona (los enemigos soltarán algunos ocasionalmente al morir); aún así, las últimas misiones se vuelven bastante duras.

Completando un modo principal (que a pesar de los fallos resulta intenso y divertido) están los modos multijugador, disponibles tanto a pantalla partida como en Xbox Live. Para jugar en cooperativo dispondremos de diez misiones ajenas al modo principal, lo malo es que no tienen tanto "ritmo" como las que disfrutamos en el modo historia, aunque son un

Nuestro personaje podrá llevar tres armas distintas en cada nivel (con un total de 20 diferentes)



↑ Necesitas una pistola más grande.



↑ ¿Qué sería de nosotros sin el rifle?



★ Esto tiene que doler, un tiro en plena cara.



↑ ¿Muertos o es una granada cegadora?



↑ No pararás de disparar en todo el juego.

NO ESTARÁS SOLO»

Más allá del modo principal, podremos disfrutar de diez misiones nuevas para jugar a pantalla partida, más numerosas opciones en Xbox Live.



>>> Cooperativo: si no puedes con todo en el modo principal, aquí podrás jugar con un poco de apoyo.



>>> Deathmatch: un buen FPS no puede prescindir de los modos más clásicos, todos contra todos y por equipos.



>>> Captura la bandera. Otro clásico de los modos multijugador, trata de llegar vivo a tu base y conseguirás un tanto.

SHADOW OPS: RED MERCURY MANÁLISIS



↑ Mantén los ojos abiertos constantemente, ese cohete viene hacia ti.

El modo principal tiene veinte misiones por todo el globo

interesante complemento. En Xbox Live lo más divertido es jugar al modo VIP, donde tendremos que proteger a un soldado de nuestro grupo mientras el otro equipo tiene que acabar con él. Los duelos son bastante divertidos y no podían faltar los clásicos deathmatch solos o por equipos, y un captura de bandera; no obstante, quizá unos cuantos mapas más no le hubieran venido mal al juego. Técnicamente Shadow Ops se queda en un punto intermedio, el aspecto de los niveles es sólido y las texturas dan el tipo, pero no soportan muy bien un examen más cercano. Lo cierto es que se le ha dado un buen uso a la tecnología Unreal, pero ya es hora de tomar el relevo, mejorando los exteriores y presentando unos interiores más detallados. Los efectos de particulas son algo pobres, por lo que algunas explosiones y su efectos correspondientes quedan un tanto descafeinadas. Por su parte, las animaciones son buenas en general, sobre todo las de los enemigos al morir o



↑ Objetivo completado: ¿Quién es el siguiente?

al caer desde distintas alturas, pero cuando estemos cerca de algún soldado enemigo podremos comprobar que los modelados son un poco toscos y podrían haberse depurado para resultar más realistas. Si hay un punto que va a conseguir que hablemos durante meses de su calidad es el audio de Shadow Ops. Con una certificación THX a sus espaldas, esta no se ha convertido en un simple reclamo para el poseedor de un sistema 5.1 para luego comprobar como no es para tanto. En esta ocasión, si lo es, desde una banda sonora totalmente hollywoodiense y de grandisima calidad, pasando por unos contundentes FX que aprovechan fielmente la colocación de los altavoces. El cuidado puesto en este apartado casi consigue hacernos olvidar los defectos que tiene Shadow Ops, pero sólo casi, ya que algunos son bastante molestos. El más evidente es la total ausencia de puntos de guardado en cada nivel, pero también hay otros como la IA de enemigos y compañeros. Si bien las reacciones del enemigo suelen ser tan correctas como predecibles (se cubren, disparan parapetados, devuelven las granadas ocasionalmente) hay veces en las que se comportan como verdaderos kamikazes. Es en esos casos cuando nos damos cuenta de que nuestros compañeros en ocasiones parecen formar parte del decorado, ya que no suelen mostrarse muy activos y su puntería suele dejar mucho que desear. A pesar de ser un juego de guerra, Shadow Ops no muestra ni una sola gota de sangre o mutilaciones; se presenta como un título light al lado de otros juegos como Soldier of Fortune, donde podemos perpetrar verdaderas carnicerías.





↑ Codemasters ha recreado a la perfección las competiciones americanas Indy.

Codemasters no se cansa de la velocidad virtual

INDYCAR SERIES 2005

INFORMICIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: PROEIN
LANZAMIENTO: JUNIO 2004
JUGADORES: 1, 1-12 XBOX LIVE
WEB: WWW.CODEMASTERS.COM
PEGI: +3

mundo diferente y las preferencias de los usuarios de Xbox cambian en cada región.
Mientras en Japón se vuelven locos por los juegos de rol y hacen caso omiso de las maravillas de algunos shooters en primera persona, en Estados Unidos

STÁ CLARO que cada país es un

shooters en primera persona, en Estados Unidos no dejan de jugar a títulos de fútbol americano y béisbol. ¿Y qué pasa en Europa? Pues que aquí nos gusta un poco de todo, aunque también hay algunos géneros o subgéneros que parecen no despertar demasiado interés entre los aficionados a darle a los botoncitos.

Nos encanta la velocidad, sin duda, pero la velocidad en juegos de rallies, Formula 1 o de Gran Turismo, tal y como lo atestiguan los éxitos de ventas de las series Colin McRae Rally, Project Gotham Racing o Toca Race Driver. ¿Te suenan las carreras Nascar? ¿O las Indy? Seguro que has oído hablar de ellas, ¿pero has jugado con algún título inspirado en estas competiciones americanas? Probablemente no y es una verda-

dera lástima ya que una vez le has encontrado la gracia (hay que reconocer que cuesta lo suyo), la verdad es que son igual de apasionantes que deslizarse con un Subaru por las arenosas carreteras de Australia.

Después de deleitarnos con su Toca 2, Codemasters vuelve a intentarlo con Indy Car Series 2005, un título que aunque viene embutido en un apartado visual un tanto mejorable, refleja a la perfección este tipo de competición automovilística. Circuitos ovales y más de treinta coches en pista dando vueltas sin parar durante horas. ¿Qué interés tiene esto? Pues más del que imaginas. Si vas con la intención de derrapar en cada curva y conducir como un loco, olvídate ya mismo del juego de Codemasters. Aquí lo que se lleva es una concentración absoluta, mucha sangre fría y una buena estrategia de adelantamientos, frenadas y aceleraciones.

Si eres aficionado a las competiciones Indy, te alegrará saber que Codemasters se ha hecho con la licencia oficial y ha incluido todos los pilotos, coches y circuitos oficiales. Incluso podrás tomar parte en la famosa Indianápolis 500, ¿esa carrera sí la conoces, verdad?

Por lo que respecta al control general del juego, la verdad es que funciona de maravilla. Quizá te cueste un poco acostumbrarte, pero una vez entiendas que aquí se conduce de otro modo, no tendrás problemas en mantenerte en los primeros puestos de la carrera. Pero no cometas errores, la IA es más inteligente de lo que puedas pensar y cada nueva carrera es diferente a la anterior.



★ El apartado visual se podía mejorar.



↑ La licencia oficial siempre es un plus.



↑ Hasta 33 coches en pantalla a la vez.



↑ iEsto no es una competición de rally!

NFORMACIÓN ADICIONAL

>>> Como viene siendo habitual en los títulos de competiciones automovilisticas, *Indy* 2005 incluye la opción de jugar on line a través de Xbox Live. Podrás competir con hasta 12 pilotos más y demostrar que eres el mejor.

X VEREDICTO

POTENCIAL

La recreación de las carreras Indy es auténtica, pero se resiente debido a un apartado visual pobre.

ESTILO

Si sabes que estas competiciones no tienen nada que ver con los rallies, disfrutaràs del juego.

ADICCIÓN

Hay competiciones y modos de juego para todos los gustos. Déjate seducir por él.

LONGEVIDAD

Depende del interés que despierten en ti estas competiciones. Si te gustan, te durará mucho.

+ REC

LO MEJOR

- * RECREACIÓN DE LAS COMPETICIONES
- + CONTROL
- + IA DE LOS PILOTOS + JUEGO ON LINE
- LO PEOR

- GRÁFICOS

- POCO INTERÉS POR ESTAS COMPETICIONES

RESUMEN

Estamos ante un buen simulador de conducción centrado en un tipo de competición muy desconocida en nuestro país.

PUNTURCIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



La difusión de contenidos ilegales en internet es un delito castigado incluso con la cárcel



AHORA LA LEY ACTÚA







91 522 12 35

MANÁLISIS



↑ Cuando todo se vaya al infierno, la cámara hará un zoom para centrarse mejor en la acción.

Corre, pelea, empuja, dispara y diviértete

MASHED

DESARROLLADOR: SUPERSONIC
EDITOR: EMPIRE
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
JUGADORES: 1-4
WEB: WWW.SUPERSONIC.SOFTWARE.COM

>>> UN ROELANTO

PEGI: +12

Es un MicroMachines pero a lo bestia. Arcade de conducción multijugador con explosiones y risas. LOS MÁS veteranos de por aquí se acordarán sin duda de un juego de coches que más o menos revolucionó los juegos multijugador, allá por 1995. Su nombre era *MicroMachines* y sus cotas de diversión, sobre todo en la versión de SuperNintendo

con cuatro jugadores, eran prácticamente inalcanzables. Hubo varias entregas y diferentes versiones en todas las consolas para que nadie pudiera quedarse sin jugar a aquel título. Incluso ha sobrevivido hasta la actual generación de consolas, aunque con más pena que gloria, por desgracia de sus aficionados.

Pues tenemos entre manos Mashed, un nuevo juego claramente inspirado en aquel MicroMachines. Y lo que es mejor, no sólo se ha limitado a copiar las buenas ideas de aquel, sino que las ha mejorado, potenciado y aumentado, elevando la diversión a cotas tan altas que por mucho que nos esforcemos en este análisis no podremos describir las risas y lloros que nos hemos echado jugando a él. *Mashed* es ese Juego Multijugador (con mayúsculas) que toda consola tiene o debería tener en su catálogo, y por fin ha llegado a Xbox.

El mayor don de *Mashed* reside en su simpleza. Es un título tan sencillo de jugar que puede que asuste a aquellos jugadores que buscan algo más *heavy*. Pero es con la escasez de botones, con un magnifico control, por donde empieza una brillante jugabilidad. Se acabó eso de llamar a los amigos para jugar a la consola y que no se enteren de los controles de *Halo*, o que sean demasiado patosos para jugar decentemente al *TOCA2*. En *Mashed*, si no aprendes a jugar en menos de 5 minutos mejor déjalo, retirate y dedícate a viajar o a ver la tele como el resto de mortales, porque está claro que esto de los videojuegos no va contigo.

Una vez puesto a los mandos se olvidan por completo el resto de defectos de Mashed. A ver, está claro, sólo hay que mirar las capturas para descubrir que Mashed no pasará a la historia por sus maravillosos gráficos. Peor aún, en muchos casos haremos muecas al ver tanta sencillez gráfica. Si has jugado mucho a Rallisport Challenge 2 puede que el salto a Mashed sea realmente dramático. Pero es mejor darle una oportunidad, con una sola partida te convencerá de que en su interior hay oculto mucho más de lo que parece. El modelado de los coches es simplista a



>> ATAJOS

Hay muchas rutes ocuitas en Mashed, algunas con armas escondidas. ¿Eligas ir por la ruta que esconde un arma pero es más larga? ¿O vas directamente por la ruta normal pero sin arsenal para defenderte? Tú eligas.

>> DE VUELTA AL RUEDO

Si te noquean con un arma y tu coche se queda en sentido contrario, no te preocupes. Con un poco de suerte y habilidad puedes darte la vuelta y continuar la carrera. Con un poco de suerte y habilidad...

>> EQUIPO, EQUIPO Si quieres crear un equipo puedes elegir el mismo color que tu colega y machacar a tus enemigos. Y luego, si sobrevives, podréis iuchar vosotros dos por el trofeo final.



↑ Cuidado con los ataques aéreos.



↑ Las superficies heladas resbalan.

ARMAS DE DISTRACCIÓN MASINA DE Las herramientas de Mashed.



CAÑÓN LATERAL

Pros: Lanza a tus rivales fuera. Tres disparos. Contras: Imposible defenderse delante / detrás.



MINA

Pros: Ponla en áreas estratégicas. Dos minas. Contras: Tarda en cargarse. Puedes caer en ella.





GRANADA DE LUZ

Pros: Ciega todo en la pantalla... Contras: ...incluso a ti. iSí, se ve esto!



ACEITE

Pros: Genial para curvas cerradas. Contras: Sólo sirve si vas en cabeza.



METRALLETA

Pros: Largo alcance, precisa y afecta al control.

Contras: Es difícil matar sólo dispara hacia delante.



LANZALLAMAS

Pros: Retrasa a los perseguidores y afecta al control. Contras: Tiene escasa vida útil y no es muy potente.



MORTERO

Pros: Devastadora de largo alcance, Tres disparos. Contras: Poco preciso.



MISIL GUIADO

Pros: Preciso y devastador. Contras: Un disparo y tarda en localizar el objetivo.



BIDONES BOMBA

Pros: Devasta todo lo que toca, 99% de muerte. Contras: Imposible apuntar y difícil de acertar.

más no poder, pero tienen ciertos detalles que evitan caer en una mala impresión. Las animaciones son más que correctas, con unas explosiones realmente conseguidas a pesar de seguir siendo minimalistas. Reventar el coche de tu amigo además de satisfactorio es visualmente atrayente. El resto de efectos de las armas, de humo, de fuego y de polvo, sencillamente, están a la altura, cumplen su objetivo pero sin llegar a la admiración. Las texturas, a pesar de no aprovechar las cualidades de la GPU de Xbox, son lo mejor del título.

Si hablamos del apartado sonoro sólo podremos bajar la cabeza y morirnos de vergüenza ajena. No por los sonidos de los motores, de las armas o la música, que son correctos, sino por las desafortunadas voces en castellano que profieren insultos a mansalva. Son, sencillamente, el peor apartado del juego con diferencia. Y los insultos no tienen desperdicio: cosas tan bonitas como "suelto de vientre", "cazaratones", "sociata" (sí, sí, sociata), "pelele", etc.; y otras un poco más duras serán las que oigamos una y otra vez a lo largo de la carrera. Los insultos no hacen más que aumentar el cachondeo general.

Carreras de coches furiosas y agresivas donde lo que prima es destruir a tus rivales antes de que ellos te destruyan



↑ Esquiva esos misilazos del helicóptero.



↑ Con dos coches la acción se intensifica.



A POR EL HELICOPTERO

¿Cansado de disparar a otros coches? Pues, ¿por qué no pruebas este mini ego y te tomas tu venganza personal contra el helicóptero que dispara esos misiles? El juego es simple: mátalo antes de que él te mate a ti. Te lo prometemos, es totalmente imposible que pierdas contra él.



↑ ¿Te acuerdas de SpyHunter? Pues aqui està

↑ Aún con el coche un poco dañado podrás ganar con algo de suerte y buen control.

El diseño de los escenarios es cierta- \rightarrow mente variado y original. Sus 13 pistas son dignas de ser jugadas más de mil veces, lo que ya es todo un éxito. ¿Quién no ha jugado a un juego de carreras y ha dejado aparcadas más de la mitad de las pistas por no ser de su agrado? Pues aquí esto no pasa. Cada pista es terriblemente divertida y tiene la suficiente personalidad como para no caer en la monotonía ninguna de ellas y ofrecer diferentes retos a los jugadores. Atención especial a la pista Nukov, nuestra preferida.

Pero vayamos al grano. Mashed es un juego de carreras un poco diferente al resto. Las carreras no se rigen por completar un determinado número de vueltas en la mejor posición posible como en el resto de juegos del género. El objetivo es conseguir ganar la carrera acumulando puntos, y éstos se consiguen adelantando al resto de competidores con la suficiente distancia, que se calcula más o menos por lo que mide una pantalla. Cómo lo consigas o a quién tengas que pisar para hacerlo es lo de menos porque no hay reglas. Puedes golpear, empujar, engañar, utilizar armas o, si tienes la suficiente pericia, incluso atajos. El resultado son carreras furiosas y agresivas, donde lo que prima es destruir antes de ser destruido, adelantar a toda costa, mantenerse el primero y sumar puntos. Y por si fuera poco, al obstáculo de competir contra otros cuatro coches

por la mejor posición se le suma la dificultad de algunas pistas, ya sea por su recorrido o por las sorpresas que algunas deparan, tales como pistas heladas, viento, precipicios, bombas, saltos dificiles y un largo etc.

Es obvio que Mashed es un título orientado claramente al juego multijugador. De hecho, la campaña para un jugador es bastante anodina y sólo servirá para desbloquear las nuevas pistas y modos de juego, aunque advertimos que la dificultad en algunas pruebas es excesiva, como los enfrentamientos contra un equipo de tres o las carreras con El Fugitivo. En modo multijugador, sin embargo, la cosa cambia. Ya sea por equipos o individualmente disponemos de tres modos de juego. El Fugitivo, donde sólo marca puntos quien sea el fugitivo, siempre y cuando consiga deshacerse de sus perseguidores; Mantener la bandera, donde deberemos tener la bandera para conseguir puntos; y Batalla, un juego sin reglas ni control cuyo objetivo es, simplemente, ser el mejor. Las armas son lo suficientemente variadas y equilibradas como para aumentar la tensión, y los piques entre los jugadores (véase recuadro Armas de Distracción Masiva). Sin olvidar Ataque Aéreo, una divertidísima opción activable que ofrece a los jugadores eliminados la posibilidad de lanzar misiles al resto de los coches que sigan en carrera sólo para fastidiar.



↑ Las acrobacias impresionarán a tu chica, pero destruirán.

VEREDICTO

POTENCIAL

Sencillo gráficamente. Gran trabajo de la cámara y fluidez total.

ESTILO

Inspirado en MicroMachines aunque tiene su propio toque personal, que marcará tendencia.

ADICCIÓN

¿No lo hemos dicho ya? Altísima siempre que se juegue con más amigos. Para un jugador es bastante aburrido.

LONGEVIDAD

Toda la del mundo mientras hava gente con quien jugar.



- MODO UN JUGADOR **FLOIO**
- INSULTOS Y VOCES POCAS PISTAS, QUIZÁ

Lime

Terriblemente divertido y emocionante juego de carreras para varios jugadores. Ideal para los piques del sábado por la tarde.

N REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

IHOMBRE AL AGUA!>>> El último hombre gana...



↑ ¿Luchas o te plantas? Sólo el Caos gana al final.

En el nivel Nukov (inspirado lejanamente en Chernobyl), llega un momento en que todos los coches deben pararse en un carguero a la espera de que cruce el río para poder continuar la carrera. Ahora bien, ¿podrás esperar pacientemente? ¿O intentarás tirar por la borda a tus rivales? Recuerda que no hay salida en este pequeño carguero. Si logras tirar a los tres coches, ganas, pero si te caes tú...

Ya a la venta el número 5





PLAYLIVE PLAYLIVE

ANUNCIOS Y RETRASOS

Aprovechamos que en esta sección se habla casi de cualquier cosa que tenga que ver con el juego on line para poneros al día de algunos anuncios realizados por Microsoft y otras compañías. Unos buenos, y otros no tanto. De los primeros hay que destacar el de Climax y la tercera entrega de MotoGP. Detalles no hay muchos, pero sí podemos deciros que el título estará listo para septiembre del próximo año y que, por supuesto, contará con juego on line. Sobre Far Cry Instincts también hay novedades. La versión para Xbox del impresionante shooter para PC no será tanto una conversión sino una versión diferente del original. Habra juego on line para 16 jugadores y una variedad de modos que incluyen los habituales deathmatch, deatmatch por equipos y capturar la bandera. ¿Fechas? Febrero de 2005.

Hablando sobre fechas, precisamente, dos titulos han visto modificado su calendario de lanzamiento. Star Wars Republic Commando pasa de un impreciso otoño de 2004 al también poco concluyente invierno de 2004. Dead or Alive Ultimate, el remake on line de la popular serie de juegos de lucha, pasa del tercer trimestre en el que nos encontramos a octubre de este mismo año. A la vuelta de la esquina, como quien dice.



BURNOUT 3 EN XBOX LIVE

Electronic Arts publica las primeras y espectaculares imágenes del modo on line

Hasta que se anunció el acuerdo entre Microsoft y EA para incluir el soporte Xbox Live en los juegos de ésta última, se habló mucho y acaloradamente sobre lo que sucedería con la secuela de la espectacular serie BurnOut. Bien, BurnOut 3 ya casi está aquí y contará con modo de juego on line, como ya se había dicho. La noticia está en las primeras imágenes que EA ha publicado de BurnOut 3 en Xbox Live.

El modo on line permitirá competir en la mayoría de los modos off line a un máximo de 6 jugadores, y en algunos de ellos podrán formarse equipos. De esta secuela destacan la aplastante sensación de velocidad que transmite y, por supuesto, los accidentes, elemento fundamental de la serie BurnOut. Os dejamos una serie de imágenes para que os empecéis a hacer una idea de lo que os espera con este juego.



↑ A la carrera por Golden City.



↑ Destaca la sensación de velocidad.





Live Noticias

PRESENTA A XBOX VIDEOCHAT MICROSOFT

El servicio de videoconferencia será lanzado en Japón a finales de año

Microsoft ha distribuido las primeras imágenes de Xbox Videochat, el nuevo sistema de videoconferencia que se añade a la cada vez más larga lista de servicios incluidos en Xbox Live.

Japón seré el primer país en conocer lo que da de sí el servicio a finales del presente año. Para Europa y Estados Unidos se prevé un lanzamiento a lo largo de 2005, aunque aún no hay una fecha determinada. Quizá por ese calendario los detalles fueron presentados por el Manager General de Xbox en Japón, Yoshihiro Maruyama. El directivo explicó que Xbox Videochat permitirá comunicarse entre sí y a través de la pantalla del televisor a un número máximo de cinco usuarios. El cliente podrá adquirir el Xbox Videochat Kit por el precio de 7.140 yenes -unos 53 €- y éste incluye una pequeña videocámara digital, el Xbox Communicator, un disco con el software necesario y una suscripción de doce meses a Xbox Live. Según Maruyama, el lanzamiento del servicio en Japón antes que en otros países se

Nombre y apellidos: Dirección

Población

C. P.

Provincia

debe a que se trata de una iniciativa de la división de aquel país que surge de la necesidad de aprovechar la fenomenal infraestructura de banda ancha en los hogares japoneses.

Centrándonos en las características adicionales de Xbox Videochat, el usuario podrá emplear en sus comunicaciones una serie de efectos visuales, sonoros, alterar su voz e incluso controlar la vibración del mando de otro usuario. El jugador podrá mandar vídeo mails y disfrutar del servicio también mientras juega. Integración es la palabra clave. El paquete también incluye una serie de pistas musicales y la posibilidad de

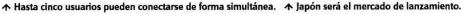
transformar la pantalla del televisor en un espejo -¿i-.

→ Esta es la cámara incluida en Xbox Videochat Kit.



Caducidad: /







AS MEJORES GUÍAS DE ESTRATEGIA



Nombre del titular:

Firma:

X⊖□X LIVE ON LINE CONECTADO

Live Noticia

PRIMERAS IMÁGENES DE XBOX LIVE ARCADE

Esto sí es retro gamina

Hace un par de meses os hablábamos de él y ahora podemos presentaros las primeras imágenes. Xbox Live Arcade es un nuevo servicio dentro de Xbox Live que permite a los usuarios jugar a una serie de títulos de los de toda la vida, para entendernos. Títulos sencillos y de probada eficacia dirigidos hacia el público más ocasional. Por ejemplo, Bejeweled, Galaxian, Dig Dug o Pole Position. También tendrán cabida juegos de cartas o Trivial, entre otros, además de nuevos títulos que preparan compañías como Atarí, Namco, Pop Cap y Wild Tangent.

Xbox Live Arcade es un servicio de pago. La tarifa anunciada para el mer-

cado estadounidense es de 10 dólares, aunque habrá disponible una opción para probar el juego en cuestión antes de decidir la compra. J. Allard, jefe de la división Xbox dentro de Microsoft, ha comentado sobre el lanzamiento de Xbox Live Arcade que «sólo a través del software podemos continuar innovando e ir dejando atrás a nuestra competencia».

Más allá del asunto Xbox Live Arcade, Microsoft está preparando nuevas características para añadir al servicio. Entre ellas destacan el facilitar la tarea de crear y participar en torneos, creación de mapas y poder compartir esos contenidos con otros jugadores.



↑ Clásico entre clásicos, Pole Position regresa por sus fueros en Xbox Live Arcade.



↑ El sistema de menús permitirá acceder a títulos nuevos y clásicos.



↑ Retro gaming a go gó.



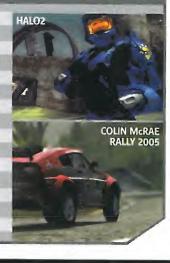
↑ Bejelweled estará pronto disponible.

Xbox Live-Los juegos

¿Quieres jugar on line? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

Próximamente Estos son algunos de los juegos que vas a poder disfrutar en breve.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Burnout 3	EA Sports	EA	Carreras	Primavera 2005
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Codemasters	Conducción	Otoño 2004
Conker: Live&Uncut	Rare	Microsoft	Acción	Por confirmar
Doom	ID	Activision	Shooter en 1ª persona	Por Confirmar
FIFA 2005	EA Sports	EA	Deportes	Primavera 2005
Halo 2	Bungie	Microsoft	Shooter	2004
Jade Empire	BioWare	Microsoft	RPG	Noviembre 2004
Richard Burns Rally	Warthog Sweden	SCi	Carreras	Primavera 2004
Serious Sam 2	Croteam	Take-Two	Shooter	Otoño 2004
StarCraft: Ghost	Blizzard	Vivendi	Acción/Aventura	Otoño 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	LucasArts	Acción	Marzo 2004
Star Wars LCDLAR: The Sith Lords	BioWare	Activision	RPG	Por Confirmar
True Fantasy Online	Level 5	Microsoft	MMORPG	2004
Unreal Championship II	Epic	Atari	Shooter	Noviembre 2004



IDala VIDA PROPIAI

www.logolandia.com <



Pídelo por SMS al 7657 o en el 806,588,672, tu eligest



CREA TUS PROPIOS FONDOS Tu texto Susana PIDELO ASI DE FACIL 🔟 Elige un FONDO. 1014 Piensa en un TEXTO. Envia MIFONDO27 REF. FONDO Y TU TEXTO al 7667 Ejemplo: Escribe. MIFONDO27 1009 Susana y lo envías al 7667

		PIOSTO	GOS MORGA
Tipos de létra	MASURE SOMYERI	Iconos:	
MIGUEL	Miguel 108	311 307 321	⊕ miguel
Miguel	未一久友天小		
104	101	315 302 320	1
MIGUEL 112	Miguel 106	304 342 316	PIDELO ASI DE FACIL:
Mynel	MIGUEL	學笔龍	Piensa en un TEXTO. Elige un TIPO DE LETRA.
103 Miguel	102	318 313 308	Elige un ICONO (si quieres) Envia MILOGO27 TEXTO
109	Miguel 110	303 332 328 34 311 y lo envías	REF. LETRA REF.ICONO al 7667

		Plosto	COS MINIS
Tipos de leba. MIGUEL 111	Miguel 108	Iconos S11 307 321	⊗ miguel
Miguel 104	永 - 久友天小 101	315 302 320	
Micuel 112	Miguel 106	304 342 316	Piensa en un TEXTO.
103	MIGUEL 102	318 313 308	Z Elige un TIPO DE LETRA.
Miguel 109	Miguel 110	(A) ★ (C)	REF. LETRA REF.ICONO al 7667
Ejemplo:MILOG		34 311 y lo envi	as al 7667,



MOTOROLA - LG - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSOI

Envía FONDO27 y la referencia al 7667. Ejemplo: FONDO27 1055.



IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMEN Envia IMAGEN27 y la referencia que quieras al 7667. Ejemplo: IMAGEN27 273880. También puedes pedirlo Hamando al 806.588.672

273880 274444	273700	273963 273799		273908	274720
275476 275473	274232 275466	275474 (7275462	275460 275475	275461 275454	275452
275312 274921	275300 275467	213210 214932	2/509/ 2/5169	274647 274384	274966
274800 274873	275038 275055	274715 274394	275291 275013	275409 273841	274138
275047 275139	Vo FEAR 274426	275183 274288	274282 275359	274099 274720	274765
275025 275378	274077 274710	274545 274385	274470 275175	275188 274788	274439
274719 275202	275370 273612	275015 275451	275437 275405	275402 275396	A. Lifthenia 275389
275446 275448	275438 275427	275423 275399	275404 275337	275362 275315	275280

NO ENCUENTRAS LA MAGEN QUE BUSCAS? Envía MAGEN27 y la que la mas. Ejempl



Envía el texto TRIVIAL27 7667 y si pasas el nivel 5 tienes ..!PREMIO SEGURO! i Jairu y Gunu! Entrena lu ceratro y armestra lo que sabes

C LOS MEJORES TRUCOS • JUEGOS VIDEOCONSOLAS	
Valguedes consulter (4 of Imente los Imejores Trucus por SMS) Garla vez que en las s TRUCO27 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO	
all 7667 (e enviamos un nuevo (trucor Como (tener vida infinita, municion unnitada, accedera (todos) los infinetes, etc	• TRUCO27 PS2 FINAL FANTASY X2
M M	TRUCO27 XBOX NEED FOR SPEED UNDERGROUND TRUCO27 GAMECUBE METAL GEAR SOLID 2

Para pedir un servicio multimedia (Fondos, Animados, Politônicos, Juegos Java y Sonidos Reales) iu móvil debe estar configurado para Wap. Informate en lu operador (Vodafone, Movistar, Amena, etc...). Comprueba por favor antes de encargar uno de nuestros servicio si tú móvil es compatible en: www.teamovil.es.movilescompatibles

Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: into inteamovil es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38 (Horario de oficina). Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea. Precio max. por Ilamada: Red fija 1,06 Euros/min. (IVA incl.): Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.): Coste mensaje: Movistar 0,9 Euros + IVA - Amena-Vodalone 1,2 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar Imágenes, Sonidos Reales, Logos, Polifónicos, Fondos, Animados y Tonos)

TONOS (Monofónicos y Polifónicos)

Ref.	LISTA TOP40
277776	Quiero Ser - POP NACIONAL
277696	Maio - POP NACIONAL
277695	Duele El Amor - POP NACIONAL
277591	Ove El Boom - OT1/POP NACIONAL
277682	Don't Tell Me - POP INTERNACIONAL
277710	Lola - POP NACIONAL
277692	Summer Sunshine - POP INTERNA.
277669	Lo Siento - POP NACIONAL
277679	Left Outsido Alone - POP INTERNA
277700	Tragicomedia - RUMBA
Ref.	NACIONAL E INTERNACIONAL
277252	La Carta Dal Cilonaia DOCK

277353	La Costa Del Silencio - ROCK
277540	Fuente De Energía - POP
277498	Buleria - OTI POP
277637	Hay Ya! - POP INTERNACIONAL
277724	Obsesión - LATINO
276246	Jesucristo García - ROCK
277742	Cómo Ronea - POP
277796	Chachi Que Si - POP
277747	Loko - POP
277745	Mi Bumbita Pa Tus Pies POP
277791	Fuck II - POP INTERNACIONAL
277730	Gaia - ROCK
277728	Dirás Que Estoy Loco - POP
277625	Come Clean - POP INTERNACIONAL
277621	Ni Una Lágrima Más - OT1/POP
277631	Cuando Zarpa El Amor - POP
277741	Perro Traidor - ROCK
277780	Roses - POP INTERNACIONAL
277748	El Atrapasueños - ROCK
277719	Bambú Bambú - POP
277675	Retorciendo Palabras - POP
277435	Date Don Dale - POP

Rel.	HIMNOS
275063	Real Madrid - HIMNOS
277288	El Novio De La Muerte (estribillo)
275007	Himno Nacional De España
	Himno De La II República
277485	Eusko Gudariek
	Quinto Levanta Tira De La Manta
276641	PP (Partido Popular)

Rel.	CINE/TELEVISION
275002	Misjón Imposible -CINE
275956	El Último Mohicano (principio) -CINE
276503	Bola De Dragón - TV
277580	El Seller De Los Anillos - CINE
275566	Eres Un Cabrón Hije Puta - TV
277756	Piratas del Caribe - CINE
277267	Yo El Vaquilla - CINE
277818	Contigo Soy Feliz (Anuncio Kas) - TV
277817	Somos Los Frikis -TV
277799	Shrek 2 - CINE
277697	Marco (No Te Vayas Marná) - TV
277209	1 Más 1 Son Siete (Los Serrano)-TV
276805	Pokemon - TV
276264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE
276536	Shin Chan (estribillo) - TV
275878	Harry Potter - CINE
277713	No Nos Moverán (Chanquete) - TV

-		
Ref. VIDEOJUEGOS		
275530	Super Mario Bros	
277816	Castlevania	
277815	FIFA Seccer 2004	
277812	007 Todo O Nada	
276407	Crash Bandicoot	
277663	Ford Racing 2	

Lose Yourself
RAP INTERNACIONAL Ret. 276507.

Libertine DANCE/TECHNO Ret. 276570

Comecocos Ret. 276037

Outun Ref. 276416 Need For Speed
VIDEOJUEGO Ref. 277466

Storpia DANCE/TECNO

Ref. 276541 The Legend Of Zeldo VIDE CAUGE OF REIL 277095

El Exorci/to

Ref. 275574 Mortal Kombat

10 2 Fact 2 Furious
VIDEOJUEGO Ref. 277120

MONOFÓNICOS: Envia TOMO27 y la referen-cia al 7667 del tono que quieras. Ejemplo: TONO27 277095. Si prefieras hacer lu pellido por teletimo liama al 806.588.672

POLIFÓNICOS: Envía POLI27 y la referencia al 7667 del tono que quieras. Ejemple: POLI27 277095. (Debes tener configurato la móvil para WAP)

Infected Zanarkand
7anarkand
Es Como La Cocaína
Dos Gardenias
Dragostea Din Tei
Radical
Revenue
Here We Go
The Promised Land
This Is Better
Extasia (X Que Vol.8)
Think About The Way

Rel. VARIOS		
275570	Paquito El Chocolatero - FESTIVIDAD	
277734		
	Amor Pecador - RUMBA	
277688	Y No Estaba Muerto - RUMBA	
277619	Marcha Nupcial - CLASICO	
277634	Penas Con Rumba - RUMBA	
277681	Soy Gitano - RUMBA	
277765	Una Palerna Blanca - RUMBA	
277694	Una Viela Y Un Vielo Van Pa Albace.	

WARILOGOLANDIRICOM

Consulta con tu móvil loda nuestra olerta en; wap, logolandia.com Encontrarás miles de juegos, londos, politónicos, etc... y hay para todos los gustos. IENTER YE! IENTRA YA!



ANIMADOS MOTOROLA NOKIA PANASONI Envia ANI27 y la referencia que quieras al 7667. Ejemplo: ANI27 1004













CREA TUS PROPIAS IMAGENES



1010







Ejemplo para recibir esta imagen: Escribe, MIPOSTAL27 1027 Alfredo y lo envias al 7667

Autor D. Laz inciones III. 4 Citi. De La Referencia): \$507. Malmes Minshall D. Resto L. Edgarde Ba. Jeffrey Invin. 857.

Bautonial Laurent Pierre Maine, Deep and Jeso Graude, 7486. Kini and Smoth P. Jordan R. mills Devid, Bareland West 8541. Minshall Manue.

On rive Disk, Bestin Marco Line S. Laz S. 754. MAX. Onlinede, 7720. Bridges: Instalpher Bit. Mc Martes X. 7551. Sankhader Kilve, D.

Bestin 7555 in Manuel D. Mahan C. Gones P. F., Martines Z. 7506. F. Minshall Minds Carrier Sankhader Kilve, D.

Sankhader Bustow A. David Bit. 6248. La Upos Restorio, 7422. Desgare Kilves S. 7506. F. Minshall Minds Carrier Sankhader Kilve, D.

Sankhader Bustow A. David Bit. 6248. La Upos Restorio, 7422. Desgare Kilves S. 4, Min 7821. Earl Associated Sankhader Manuel Sankhader Manuel David Manuel Carrier Manuel Sankhader Manuel David Manuel Carrier Manuel Sankhader Manuel Manue

1027

Copyright De Imagenets 1111, 1117, 1312, 1329, 1399, 1399, 1399, 1390, 1



XEOX LIVE ON LINE CONECTADO

Live Análisis



♠ Esto es lo que sucede con más de cuatro jugadores on line.

4. Act. 1a 4. Act. 1a 5. XBIV 1 = d Gian

↑ Hay 40 vehículos disponibles.



↑ Con Colin sin juego on line, no hay competencia.

RALLISPORT CHALLENGE 2



Sólo se nos acurre una forma adecuada de calificarlo: menudo cambiazo

A esto se le llamar jugar sucio. O pasarse de listo. *Rallisport Challenge 2* ha consolidado la merecida fama de la serie como excelente simulación de rallies y ha llevado un peldaño más arriba el nivel gráfico en su género. También debía llevar todas esas maravillas al terreno *on line*. Y lo hace. Pero a medias.

Una de las características -entre muchas- que puede configurarse para las

carreras son las colisiones. Resulta que las susodichas están intimamente ligadas al número de jugadores on line en una carrera determinada. Con las colisiones activadas, el número máximo de jugadores es 4, representados en toda la gloria visual que exhibe Rallisport Challenge 2. Con las colisiones desactivadas, el juego admite hasta 16 jugadores on line. Pero representados tan sólo por esquema

de líneas, tal y como se aprecia en las capturas. ¿Afecta a la jugabilidad? No realmente, aunque se producen algunos momentos de confusión notables al estar rodeado de un número alto de vehículos. ¿Desluce el juego? Por supuesto. No sabemos si las razones tienen que ver con la carga gráfica que supondría para la consola o la fluidez de las partidas on line, pero esperamos que a ningún otro

desarrollador se le ocurra tomar nota de la idea. Ese sería un muy mal camino a seguir.

Aún así, Rallisport Challenge 2 continúa conservando gran parte de su atractivo como juego. La navegación y configuración de las partidas es sencilla. Los generosos contenidos en cuanto a vehículos y carreras le auguran una larga vida on line. Tiene la particularidad de ser el primer juego de conducción integrado en XSN Sports -lo que facilita la organización de competiciones y torneosy es, en definitiva, una nueva adquisición para el cada vez más prestigioso catálogo de juego de conducción para Xbox, a pesar de esa desafortunada idea de cambiar gráficos por rendimiento.



↑ La mejor opción son las partidas pequeñas.

Espejito, espejito

Recuerda que conviene vigilar tanto a los que van por delante de ti como a los que van por detrás. Es cierto que no importa en las partidas con muchos jugadores, dado que en inigún momento vas a colisionar. Pero en las de menos de cuatro jugadores todo se vuelve muy sólido y hay que tenerlo bien presente.



↑ Con pocos jugadores, vigila.



En CCC ponemos los Planes de Formación que mejor se adaptan a los perfiles profesionales más demandados

- Cursos que te preparan para acceder a las Titulaciones Oficiales.
- Materiales didácticos prácticos constantemente actualizados.
- Un Tutor Personal para orientarte en todo lo que necesites.
- Servicio de Bolsa de Trabajo gratuito.
- Y la Garantía CCC de Aprendizaje: si al terminar el curso no quedas satisfecho te devolvemos el importe total del curso.

ARTES

Diploma Art&Decor (E cuela de Arle y Decoración)

- ➤ Decoración O → Guitarra O → Tapicería O → Monitor/a de

- Aerografía 🖰 ► Dibujo 👛
- Manualidades () •

BELLEZA Y MODA

- ▶ Peluquería ☆ ∘▶ Esteticista ☆ ☆ ∘
- ► Modista Profesora de Corte y Confeción 🗂 o

CULTURA

- ► Título Oficial Graduado en ESO •
- ► Acceso Universidad mayores de 25 años •
- ▶ Escritor

IDIOMAS

- ► Inglés Francés
- ► Alemán ► Ruso

PROFESIONES SANITARIAS

- Técn. en Cuidados Aux. de Enfermería
- Auxiliar de Geriatría Aux. de Jardín de Infancia
- Dietética y Nutrición
- Secretariado Médico
- Dirección y Gestión de Centros para la 3ª Edad
- ► Auxiliar de Ayuda a Domicilio •

MEDICINAS COMPLEMENTARIAS

Diploma EFTC (Escuela de Formación en Tempias Complementarias

- ► Monitor de Relajación y Desarrollo Personal 🛆 🔾 🚾

- ➤ Quiromasajista ♠ o
 ➤ Naturopatía ♠ Nuevo
 ➤ Herbodietética ♠ Nuevo

DEPORTES

- ▶ Monitor/a de Aeróbic
 ▶ Monitor/a de Fitness
 ▶ Monitor/a de Preparación Física
- (Entrenador Personal) NULVO

VETERINARIA

- Aux. de Clínica Veterinaria 🛆
- ► Adiestramiento Canino 🏠 •

HOSTELERIA

- ► Cocina Profesional •
- ▶ Camarero Barman



Ya puedes obtener uno de los diplomas mejor considerado por los empresarios: el que avala a las personas que han creído en sí mismas.

Infórmate 902 202 22 www.cursosccc.com





Tú pones un poco de ilusión

y sólo 1 hora al día. Es suficiente.



CONSTRUCCIÓN Y OFICIOS

- Instalador Electricista •
- ► Fontanería y Calefacción NUEVO
- ► Técnico en Construcción de Obras
- Mantenimiento de Edificios
- ► Energía Solar

MECÁNICA, ELECTRÓNICA Y MANTENIMIENTO INDUSTRIAL

- Téc. en Mantenimiento Industrial 🕥

- ► Mecánico de Coches y Motos

 ► Profesor de Autoescuela

 ► Electrotecnia y Electrónica

 ► Técnico en Radiocomunicaciones

RIESGOS LABORALES

- ► Técnico Intermedio en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris) ► TÍTULO OFICIAL Técnico Superior en Prevención de Riesgos Laborales (Laboris) ► Técnico en Gestión Ambiental
- ►Técnico en Protección Civil

INMOBILIARIA

Diploma reconocido por AEGAI (Asociación Europea de Gestores Inmobiliarios)

- ► Gestor Inmobiliario
- ► Master en Gestión Inmobiliaria NUEVO
- ► Perito en Valoraciones Inmobiliarias
- Gestor de Fincas

INFORMÁTICA

- ▶ Dominio y Práctica del PC ⊙
 ▶ Técnico en Ofimática
 ▶ Experto en Creatividad y Diseño para Internet ⊙

OPOSICIONES

- ► Cuerpo de Tramitación Procesal
- Cuerpo de Tramitación Procesal y Administrativa
 Y Administrativa
 Cuerpo de Auxilio Judicial
 Cuerpo de Gestión Procesal y Administrativa
 Auxiliares de Ayuntamientos
 Aux. de la Admón. del Estado

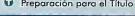
EMPRESA

Diploma "CESDE", Centro de Estudios Superiores de la Empresa ► Azafatas de

- ▶ Administración de Empresas
- Experto en Bolsa e
- Inversiones NUEVO
- ► Asesor Laboral ► Asesor Fiscal
- ► Contabilidad ⊙

 Tec. en Coaching ▶ Secretariado
- Equipos de Prácticas
- Prácticas Optativas
- Vídeos
- Preparación para el Título Oficial
- O Incluye CD Rom

Congresos y RRPP



SUBVENCIONADOS

por el Fondo de Ayuda al Estudio

Nombre **Apellidos** _Provincia Cód. Postal Teléfono(s) Fecha de nacimiento

D. N. I. (opcional)

Sí, deseo recibir Gratis y sin

SOLICITUD DE INFORMACIÓN PREFERENTE

compromiso información sobre el Curso/s de:

CCC fue autorizado por Educación.
 Acreditado por el INEM.
 Membro de ANCED (Org. octaboradora con el Ministerio de Tir. y Asuntos Sociales)
 Cartilicado de Calidad ISO 9001.

Por favor, envía este cupón a: CCC · Apartado 17222 · 28080 MADRID, ESPAÑA o Ilama al 902 20 21 22, indicando la siguiente referencia: TKB

1515 DIRECTORI



El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.



Acción

Carreras

100	MUX	Genero Puntua	ción
FIFA 2002	04	Fütbol	9.2
FIFA 2003	10	Fútbol	9,4
FIFA FOOTBALL 2004 FILA WORLD TOUR TENNIS	22	Deportes	8,7
FIREBLADE	09	Tenis Shoot-'em-up	2,8 4.0
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS FREESTYLE METALX	20	Acción	8,0
FULL SPECTRUM WARRIOR	21	Carreras Acción táctica	7,8
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6.0
FUTURAMA	18	Platafor-mas	8,5
GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	02	Party Game	5,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	29	Acción/Aventura	7,0
GENMA ONIMUSHA	03	Aventura arcade Acción / Aventura	4,0 6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6.8
GRABBED BY THE GHOULIES GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	23	Acción	8.5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	24 10	Conducción BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7.7
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE HALO	05	Shoot-'em-up	8,0
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	02 29	Shooter Plataformas/Puzzles	9.7
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	8,0 7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HITMAN: CONTRACTS HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	28	Acción	6,6
HULK	09	Acción Acción	8,1
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	8,7
INDYCAR SERIES INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	18 04	Carreras Fútbol	8,5
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA JET SET RADIO FUTURE	25	Acción	8.5
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	03 21	Plataformas / Skate Shooter	8,9 5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KNIGHTS OF THE TEMPLE	28	Acción	6,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN LA MANSIÓN ENCANTADA	19 27	Aventuras	7,6
LARGO WINCH	09	Acción Aventura gráfica	6,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II LINKS 2004	13	Boxeo	7,2
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	23	Simulador golf Acción dibujos animados	8.5 6,5
LOS SIMS	15	Estrategia	7.7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	8,5
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	Shooter espacial	8,1
MAD DASH RACING MAGIC: THE GATHERING – BATTLEGROUNDS	02 24	Carreras Lucha/Estrategia	6,8
MAFIA	28	Acción	6,5 6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de futbol	8,4
MANHUNT MARVEL VS. CAPCOM 2	28	Acción	6,8
MAX PAYNE	10 04	Beat-'em-up Acción	7,5 8,5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9,5
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE MEDAL OF HONOR: RISING SUN	11	Shooter	3,0
METAL ARMS: GLTCH IN THE SYSTEM	23	Shooter Acción	5.8
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9,2
MICRO MACHINES MIDWAY ARCADE TREASURES	12	Conducción	6,5
MIDNIGHT CLUB II	25 19	Compilación arcades Carreras	7,5 7,0
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	12	Acción	5,0
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	23	Acción Beat-'em-up	8.5
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	05	Carreras	9,1
MTX MOTOTRAX	28	Motocross	8,5
MX SUPERFLY MX UNLEASHED	13 27	Carreras	7,5
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL		Motocross Motocross	7,0 6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura grafica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2002		Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2003	11		8,4
NBA INSIDE DRIVE 2003 NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto Deportes	7.0
NBA INSIDE DRIVE 2003		Deportes Baloncesto	7,0 7.5
NBA INSIDE DRIVE 2003 NBA INSIDE DRIVE 2004 NBA JAM 2004 NBA LIVE 2003 NBA LIVE 2004	24 22 10 21	Deportes Baloncesto Deportes	7.5 8.8
NBA INSIDE DRIVE 2003 NBA INSIDE DRIVE 2004 NBA JAM 2004 NBA LIVE 2003 NBA LIVE 2004 NBA STREET VOL. 2	24 22 10 21 15	Deportes Baloncesto Deportes Baloncesto	7.5 8.8 8,7
NBA INSIDE DRIVE 2003 NBA INSIDE DRIVE 2004 NBA JAM 2004 NBA LIVE 2003 NBA LIVE 2004 NBA STREET VOL. 2 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	24 22 10 21 15 09	Deportes Baloncesto Deportes Baloncesto Carreras	7.5 8.8 8.7 7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003 NBA INSIDE DRIVE 2004 NBA JAM 2004 NBA LIVE 2003 NBA LIVE 2004 NBA STREET VOL. 2	24 22 10 21 15	Deportes Baloncesto Deportes Baloncesto	7.5 8.8 8,7
NBA INSIDE DRIVE 2003 NBA INSIDE DRIVE 2004 NBA JAM 2004 NBA LIVE 2003 NBA LIVE 2004 NBA STREET VOL. 2 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 NEED FOR SPEED UNDERGROUND NEW LEGENDS NFL FEVER 2003	24 22 10 21 15 09 23 05 10	Deportes Baloncesto Deportes Baloncesto Carreras Carreras Acción / Aventura Fútbol americano	7.5 8.8 8.7 7,5 8.5 4,9 8,2
NBA INSIDE DRIVE 2003 NBA ISIDE DRIVE 2004 NBA JAM 2004 NBA LIVE 2003 NBA LIVE 2004 NBA STREET VOL. 2 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 NEED FOR SPEED UNDERGROUND NEW LEGENDS	24 22 10 21 15 09 23 05	Deportes Baloncesto Deportes Baloncesto Carreras Acción / Aventura Fútbol americano Fútbol americano	7.5 8.8 8.7 7,5 8,5 4,9

FI 2002 FI CAREER CHALLENGE

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL







STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
STAR WARS JEDI STARFIGHTER
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON
STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
STAR WARS OBI WAN
STAREKY A LITECTION Acción Shoot-'em-up Acción 19 RPG 10 STAR WARS OB! WAN
STARSKY & HUTCH
STATE OF EMERGENCY
STEEL BATTALION
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL Mechs on line Shoot 'em-up 24 27 Aventura Beat-'em-up Plataformas 05 27 Carreras Acción TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS 06 09 Puzzle Shoot-'em-up Shooter 10 14 10 Conducción 22 Carreras Acción 20 Golf 10 Shooter TIMESPLITTERS 2
TOCA RACE DRIVER 2
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH
TOM CLANCY'S GHOST RECON
TOM CLANCY'S GHOST RECON
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
TOM CLANCY'S SPUINTER CELL
TONY HAWK'S PRO SKATER 3
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
TONY HAWK'S UNDERGROUND
TOP SPIN Carreras Plataformas 12 23 Shooter 23 10 03 10 23 Skateboarding Skateboarding Deportes Carreras Carreras BMX Snowboarding 28 Fútbol 05 Beat-'em-ur Shoot-'em-up 15 Carreras VOODOO VINCE WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO **Plataformas** 23 **Plataformas** WRATH UNLEASHED
WORLD RACING
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003 Carreras Billar Estrategia WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS Conducción Wrestling X-MEN: THE NEXT DIMENSION Beat-'em-up X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO

7,7 9,5 8,5 7,0 Acción / Aventura Acción Acción / Conducción Acción Shooter de mechs con control Carreras Acción táctica en 1º pers. Aventura gráfica Acción 3º persona RPG Arcade de disparo Survival Horror Simulador de golf Shooter en escuadrones Acción Táctica Shooter por equipo Skateboarding Acción / Shooter Aventura/acción Plataformas Party Game Plataformas Lucha/Estrategia Combate espacial



YAGER



NOMBRE **APELLIDOS** DIRECCIÓN POBLACIÓN CÓDIGO POSTAL .. PROVINCIA. **TELÉFONO** .MODELO DE CONSOLA. TARJETA CLIENTE NO NÚMERO... Dirección e-mail

Reliena los datos de este cupón.
Llama para conocer tu CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
Visita tu CentroMAIL habitual y presenta este cupón al realizar la compra del juego que aparece en este cupón (imagen no contractual).
Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
CentroMAIL • Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).





CADUCA EL 31/08/2004 NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS



itman: Contracts

Desde la habitación de un hotel de París y herido de muerte, el Agente 47 rememora entre deliríos sus trabajos más notables. Para salir bien parado en Hitman: Contracts necesitarás suerte, destreza, osadía y muchos redaños. Con esta guía aprenderás a obtener una puntuación de Asesino Silencioso en todos y cada uno de los niveles del juego.

Cualquier energumeno puede irrumpir en un local exótico empuñando una 45 en cada mano y cargarse hasta al pinchadiscos. En Hitman: Contracts, por ejemplo, está chupado, siempre y cuando adornes tu actuación con una pizca de precaución y autocontrol o bien eches mano de la primera arma automática que se ponga tiro.

El Agente 47, sin embargo, es un Asesino Silencioso que prefiere evitar las armas de fuego. Cuando lo controles, tendrás que utilizar cuchillos, el inefable cable de fibra, veneno y, sobre todo, mucha astucia. Para lograr el calificativo de Asesino Silencioso nadie debe ver cómo matas a tu objetivo; aparte de las víctimas determinadas, sólo se te permiten dos asesinatos más, pero en ningún caso de personas inocentes; por último,



↑ Por un error no pasa nada...



↑ ... si no quieres ser un Asesino.

no puedes hacer saltar ninguna alarma.

Con la siguiente guía aprenderás a obtener el estatus de Asesino Silencioso en todos los niveles del juego en el nivel de dificultad Normal. Es aconsejable que realices algunas intentonas previas en cada nivel para conocerlo a fondo; si sabes perfectamente adónde debes ir y actúas con rapidez, el éxito está prácticamente asegurado.



Misión 1: Secuelas en el Manicomio

Recoge la llave del coche que luce en el cadáver del profesor. Si te apetece, enfundate la bata de un lunático y explora el manicomio. Con ella podrás darte una vuelta, aunque no lograrás escapar.

Sube al segundo piso en el ascensor y encontrarás a un oficial de los SWAT abatido entre los cadáveres de varios compañeros. Recoge el chaleco del poli del cuerpo especial y el SPAS-12. A continuación, sal por la puerta frontal, gira a la derecha y escapa con el coche aparcado.



Misión 2: La Fiesta del Rey de la Carne

Un nivel complicado para los aspirantes a Asesino Silencioso en el que la precisión es la clave. Suelta tus Silverballers, birla el uniforme del carnicero y acciona el interruptor que hay en un lateral del camión para encerrarlo en su interior. Pasa el registro al que serás sometido en la entrada del matadero, y accede al interior.

No te quites el uniforme hasta que hayas visitado la cocina; a continuación, afana un cuchillo de cocina y el pollo. Esconde el gancho de carne en el pollo y déjalo en alguna parte.



↑ Mejor te cargas al hermano de Sturrock. Puede ser muy travieso.

A continuación, entra en el vestuario y espera a que alguna bailarina empiece a entretener al camarero. Deberás actuar con rapidez; birla el uniforme del camarero y entra en el bar para hacerte con una pipa de opio. Llévasela a Puscus, que está en uno de los salones que hay al lado de la pista de baile. Saca el cuchillo de cocina y liquídalo sin hacer ruido.

Regresa al vestuario y vuelve a enfundarte el uniforme de carnicero. Sube al piso de arriba y liquida o esquiva al hermano de Sturrock. A continuación, recoge la prueba del asesinato.

Por último, acude a recoger el pollo. Deja el cuchillo, sube al piso superior y te encontrarás con el cacho carne en persona. Acciona el interruptor de la pared para correr las cortinas y saca el gancho de

carne del pollo. Dale el pollo a Sturrock y. mientras se lo come, mátalo. Acto seguido, sal por el vestuario o bien descuélgate por el tejado.



Misión 3: La Bomba de Bjarkhov

Durante esta misión recibirás un aviso, pero aún así puedes laurearte como Asesino Silencioso.

En primer lugar, emplea una jeringuilla para noquear a uno de los civiles que descargan cajas de viandas del avión de transporte; arrástralo detrás de las cajas y colócate su uniforme. Recoge su caja y llévala al salón comedor.

En la encimera de la cocina hay un laxante, justo detrás de tu contacto.



↑ Desde luego, nuestro héroe no tiene ni un pelo de tonto.



↑ Si te olvidas de la llave del coche de Orlenmeyer, encontrarás otra en la oficina.

HITMAN: CONTRACTS TRUCOS // EN EL DVD // EL GRAN RETO





↑ El laxante le da un gusto exquisito a la sopa.



↑ Utiliza la 45 para matar a Fuchs.

Disuélvelo en la sopa y observa a Fuchs. Cuando se dirija hacia el baño a toda prisa, síguelo y mátalo. Ponte su vestimenta.

Cuando salgas, uno de los vigilantes te escoltará hasta el extremo opuesto del túnel minero. Dirígete hacia el sur, pasa dos puestos de seguridad y habla con Bjarkhov. Se dirigirá a un rincón y empezará a servirse un vodka. Se girará una vez, de modo que no vayas todavía a por él. Colócate a su espalda y degüéllalo.

Coge la llave maestra que hay en su escritorio, baja al piso inferior por la puerta lateral. Antes de abandonar la nave, recoge tres bombas de la habitación del equipo. (Tal vez te resulte más fácil recoger tres bombas más en el interior del submarino).

Sal a toda prisa hacia el hangar del noroeste. Encontrarás un traje antiradiaciones dentro de uno de los huecos de la derecha. Con él podrás llegar al submarino y plantar las bombas en cada uno de los tres puntos débiles. Aléjate a una distancia segura y espera a que el guardia que patrulla llegue al muelle. Debes conseguir que los tres vigilantes perezcan en la explosión; de lo contrario, se activará la alerta.



↑ ¿Qué whisky es ese?



↑ Mata a tres vigilantes.

Regresa al almacén, vuelve a enfundarte el uniforme de Fuchs y regresa al avión de carga. Los dos mayores problemas de este tramo los tienes en la persona que busca un cuerpo tras la explosión y en el civil que se levanta. Con velocidad, minimizarás o eliminarás ambos problemas.



Misión 4: Mansión de Beldingford

Supera a los guardianes sin ser visto y cuélate en el laberinto de setos. Desde aquí, accede a la bodega. En esta zona tan sólo patrulla un vigilante; estrangúlalo y arrastra su cuerpo al interior del túnel para que nadie pueda encontrarlo. Enfúndate su uniforme y quítale la pistola.

Sube por la escalera, entra en la casa y gira a la izquierda. Pasa por la puerta doble, gira otra vez a la izquierda y encontrarás la cocina de los vigilantes. Supera a los dos hombres, dirígete a la puerta que hay en el extremo opuesto de la sala y apaga el horno. Se activará una breve escena de vídeo en la que se corta el agua caliente de una camarera.

Sube por la escalera de la cocina. Encontrarás una ampolla de veneno



♠ Procura no olvidarte del matarratas.



↑ Cianuro: un producto esencial.



↑ «¿Le ablando la almohada, señor?».



↑ Que bien funcionan los binoculares.

si cruzas por la segunda puerta de la derecha.

A continuación, entra en el baño y explora el espejo que hay en la pared del fondo. Se abrirá un pasadizo secreto que te conducirá al dormitorio de Lord Beldingford. Si está dormido, asfíxialo con la almohada; si está de pie y va de un lado para otro, acércate a su mesilla y envenena su leche.

Acto seguido, pasa por la puerta doble que hay en el ala este de la estancia y explora la pared de tu derecha. Se abrirá otra puerta secreta que te permitirá acceder a las chimeneas y, desde ahí, a una escalera de caracol. Con el mayor de los sigilos, cuélate en el dormitorio del primer descansillo y roba el uniforme del cazador y su escopeta. De esta guisa uniformado, continúa con el descenso.



↑ Rastrea a tu objetivo con el mapa.



↑ Introduce la droga en la leche.

Cuando llegues a la planta baja, accede al rincón del sudeste de la zona y encontrarás las bodegas; introduce el veneno de la ampolla en la bota de whisky. Sobra decir que la próxima vez que el pobre Alistar se eche un trago será el último de su vida.

Antes de que esto ocurra, sal por la puerta frontal y gira a la izquierda. Evita todo contacto con los vigilantes o con otros cazadores y regresa a las cuadras. Para empezar, espera a que el chico de la cuadra suba al desván y derríbalo. Bírlale la llave de la cuadra, pasa por la puerta y recoge el herbicida que hay en el armarito que encontrarás al fondo de la choza de los vigilantes. Vierte el herbicida en la cisterna que hay bajo el desván para envenenar a los caballos.

Sal de nuevo al exterior y desconecta la transmisión por satélite. Los vigilantes saldrán del edificio y tú podrás colarte por la parte delantera y utilizar la llave de la cuadra para liberar a Northcott. Hecho esto, regresa al punto de extracción.



Misión 5: Cita en Rotterdam

Sal de tu cobijo. Cuando llegues a la calle, ve hacia la izquierda y cuélate en la fábrica. Cuando subas la esca-



↑ Si no matas a los caballos, sus relinchos alertarán a los vigilantes.



↑ Deja que este tipo torture un poco a Teller antes de matarlo.



↑ Sé testigo de la muerte de Rutgert.

lera, encontrarás a un motorista pasándoselo en grande con una de las bailarinas; descubrirás su uniforme doblado en el suelo. Seguirán a su rollo durante un rato, de modo que enfúndate las pieles y sal por la segunda puerta del segundo piso.

Baja al piso inferior. Entre los contenedores encontrarás una caja con matarratas. Recógela y entra en el aparcamiento a través del agujero de la valla.

Cuando estés en el interior del almacén, emplea la caja de térmicos del rincón para apagar las luces y regresa a la entrada. El tipo que custodia la puerta trasera de acceso a la fiesta acudirá a encender de nuevo las luces. Cuando se haya largado, sal y sube por la escalera que conduce al tejado. La puerta de esta zona conduce a un improvisado garito de



↑ Cómo curar la adicción a EverQuest...

tatuajes. Vacía el matarratas en la botella de tinta que hay sobre la mesa. En menos que canta un gallo acudirá Rutgert para grabarse un tatuaje y sucumbirá en el intento. Cuando el tatuador ponga pies en polvorosa, entra y roba la combinación de la caja fuerte que encontrarás en el cadáver de Rutgert.

Ahora tienes que moverte deprisa, ya que el camarero está a punto de subir y explorar todo el piso. Sal del garito y dirigete a la caja fuerte de Rutgert. Ábrela, recoge las fotos y escóndete en el baño antes de que entre el camarero. Espera a que entre en la oficina de Rutgert, lárgate y corre hacia el dormitorio que hay en el extremo opuesto del pasillo. Un tipo enorme armado con un rifle saldrá del rellano; cuando te dé la espalda, cuélate por detrás y baja por la escalera.



↑ No puede moverse, pero tampoco te pases de sádico.



♠ No puedes entrar armado en el hotel por culpa del detector de metales.



↑ Procura no tararear el tema de Tiburón.

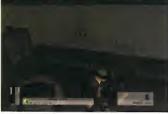
Encontrarás a Klaas Teller en el extremo noroeste del sótano. Si lo matas, el siguiente vigilante que se acerque por la zona explorará el cadáver y dará la voz de alerta. No te interesa. Mejor das la corriente y luego vuelves a apagarla. Escóndete en el rincón opuesto de la sala y acudirá un vigilante para reírse en las narices de Teller. Noquéalo, vuelve a activar la corriente y sal de la estancia.

La salida del sótano te conducirá de vuelta al aparcamiento. Sal por la fábrica y sube al camión de mercancías que hay en la calle.



Misión 6: Mercancías Letal

Aquí prima la velocidad. Corre hacia el sur y corta la señal de televisión de la



↑ El cable de fibra es silencioso, y letal.

comisaría; espera en la caja de embarque abierta hasta que un poli acuda a investigar. Clávale una jeringuilla y bírlale el uniforme.

A continuación, corre hacia el este en dirección a la sala de herramientas. Entra, cierra la puerta, despójate de las armas, recoge la caja de herramientas y colócate el uniforme de trabajador del muelle. Corre hacia el punto de control del muelle, pasa el registro y sigue hacia el norte en dirección a la entrada de la alcantarilla.

Cruza las cloacas y sube por la escalerilla central, que conduce a los almacenes. Aparecerás al lado de una escalera. Súbela con sigilo y encontrarás un uniforme de marinero doblado sobre una caja. Póntelo y regresa al muelle por las cloacas.



↑ Castigo por llevar esos pantalones.

HITMAN: CONTRACTS TRUCOS // EN EL DVD // EL GRAN RETO





↑ Despójate de ese uniforme.



↑ Envenena el té; es el crimen perfecto.

Pasa otro registro para subir a la nave. Cuando estés sobre la plancha, gira a la derecha y sube por la escalera para acceder a la cabina de Boris. Mientras esperas a que llegue, trastea su portátil; acto seguido, colócate a su espalda y estrangúlalo.

Se acabaron las bromas. Sal a la carrera de la nave, dirígete a la sala de herramientas y colócate el uniforme de policía. Pasa a un callejón sin salida y esquiva a los polis a toda costa; de este modo podrás regresar al punto de salida antes de que se despierte el poli drogado.



Misión 7: Tradiciones del Comercio

Despójate de las armas y del maletín, recoge la identificación de la Conferencia que luce el tipo inconsciente. Muéstrasela al vigilante que hay en la puerta principal para poder entrar en el hotel.

Gira a la izquierda, espera a que el vigilante dé media vuelta y recoge la llave de la entrada a la piscina. Fritz está haciendo el muerto en la piscina mientras un guardián lo vigila. Con un poco de paciencia, podrás matar a Fritz si esperas



↑ Alcantarillas para ocultar cadáveres.



↑ Un coche bomba = cinco víctimas.

hasta que decida meterse en la sauna; en ese momento puedes cocerlo como a una patata con la válvula que controla la temperatura. Si tienes prisa, deshazte del vigilante con una jeringuilla, acércate sin ser visto hasta Fritz y estrangúlalo. No olvides birlarle la llave de la sala de rayos X. A continuación, arrastra su cadáver hasta la sauna.

Franz está en la habitación 202. Roba una llave maestra a uno de los botones, entra en la habitación 203 y sal al balcón. Espera a que su guardaespaldas entre, salta al balcón de la 202, cuélate en el interior y liquida al vigilante; si no te quedan jeringuillas, puedes permitirte el lujo de realizar un asesinato extra. Franz está duchándose en el baño. Tendrás que estrangularlo, robarle el maletín de la bomba y salir por la habitación 203.

A continuación, regresa al vestíbulo. Encara la escalera, sube y gira a la derecha. Gira a la derecha en lo alto y sigue con el ascenso. Encontrarás una puerta iluminada por una lámpara azul en este pasillo; por ahí accederás al tejado. Dirígete a las ventanas abiertas y supera a todos los guardaespaldas sin ser visto. El Punto de Interés de tu mapa es la bomba



♠ En este edificio esta el disfraz que necesitas.

química que has venido a robar. Bírlala, colócala en el maletín y sal por la puerta principal del hotel.



Misión 8: Mata al Dragón

Una auténtica perita en dulce. Coge una de las cajas de matarratas que hay en el canal de drenaje de la cloaca, al lado de tu punto de partida, y suelta las armas y el maletín.

En el extremo oeste del parque encontrarás un edificio de apartamentos de cuyo exterior cuelgan dos faroles verdes. Sube al quinto piso y fuerza la puerta. Cuando accedas al interior encontrarás un uniforme de jardinero.

Regresa al extremo este del parque y pasa el registro. Espera a que los negociadores te den la espalda y envenena su té. Ahora, lo único que debes hacer es recoger tus cosas y salir de aquí lo antes posible.



Misión 9: El Incidente Wang Fou

Corre hacia el restaurante a toda pastilla y sube por la escalera, con sigilo extremo, al balcón que hay sobre la entrada principal. Si eres tan silencioso como un ninja mientras fuerzas la cerradura de la primera que se cruce en tu camino, el Loto Rojo que ronda por la zona ni se percatará de tu presencia.

Roba el uniforme de Loto Rojo, la bomba y el detonador, sal y dirigete al callejón que hay al otro lado de la calle.



↑ 47 no lo ha tenido fácil para salir.



↑ Un trabajo más para el Agente 47.

Aquí encontrarás al chófer aliviando sus necesidades. Drógalo, roba su uniforme y ocúltalo bajo la rejilla de una alcantarilla. Ahora debes colocar la bomba en la limusina. Regresa al callejón, ponte el uniforme de Loto Rojo y espera a que la limusina se vava.

Llega lo dificil. Espera a que la limusina esté pasando entre los dos vigilantes que aguardan a ambos lados de la parte nordeste de la calle, y detónala. Si haces gala de una gran precisión lograrás liquidar a cinco de tus objetivos de un plumazo sin ser visto.

A continuación, entra en el restaurante. Tus dos últimas víctimas están sentadas en una mesa del primer piso. Por suerte, los guardianes son muy estúpidos, y el restaurante está en penumbra. Si te limitas a colarte en la sala en la que cenan tus objetivos y te aseguras de que nadie te ve, podrás liquidarlos de un certero balazo silenciado en el entrecejo, salir del edificio y respirar tranquilo, puesto que nadie descubrirá los cadáveres antes de que te hayas puesto a salvo. De todos modos, aunque te oigan y te disparen, la alerta no contará, ya



↑ El chófer odiaba a su jefe.



↑ Este tipo es el guardián más avieso de la historia. En serio.



♠ El camarero te reconocerá a pesar del uniforme de chef. iNo dejes que te vea!

que estás a punto de liquidar a las dos únicas personas que han descubierto tu disfraz, y ambas empuñan un Uzis con silenciador.



Misión 10-La Masacre del Marisco

No desenfundes arma alguna en la calle. Por alguno de los tejados de la zona hay un francotirador de las tríadas apostado, y si ve que vas armado te volará los sesos.

El negociador entrará en el mapa por el nordeste, y se parará al final del callejón para aliviar la vejiga. Es una buena oportunidad para colocarte a su espalda y rebanarle el pescuezo; luego puedes meter su cadáver en la alcantarilla abierta. Baja después de tirarlo y bírlale el amuleto.

Dirígete a una de las rejillas abiertas que hay detrás del restaurante, y baja. Encontrarás otra caja de matarratas. Recógela, sube de nuevo y dirigete al callejón del oeste. Dispara al taxi rojo con la pistola silenciada y apagarás su alarma. De esta forma te desharás de los dos polis que hay en la escalerilla de la parte trasera del restaurante.

Dirígete a ese punto, fuerza la cerradura y corta el suministro de gas del

restaurante. Ocúltate en la sala adjunta hasta que llegue el chef, y clávale una jeringuilla. Birla el uniforme adicional de chef que hay en la sala contigua.

Entra en el restaurante por la puerta trasera y adereza las bebidas de la bandeja con una generosa dosis de veneno. Lleva la bandeja al mostrador, haz sonar la campana y escóndete antes de que te vea el camarero. Llevará la bandeja al jefe de policía y al negociador del Loto Azul, y ambos echarán un buen trago, el último de su vida.

Regresa a la rejilla de la cloaca en la que metiste al negociador, quitale la ropa y entra en el restaurante por la puerta principal. Los vigilantes te quitarán las armas, pero eso poco importa. Lo único que debes hacer es dejar el amuleto sobre la mesa de la bandeja y largarte.



Misión II: Asesinato de Lee Hong

Regresa a la barra del restaurante y habla con el camarero. Cuando se largue, recoge el laxante y la invitación para el burdel.

Visita el burdel para conocer a Mei Ling. Cuando te explique lo que pasa, sal de su habitación por la otra puerta y gira



↑ «Perfecto. Nadie se ha llevado el refresco light.»



↑ Agáchate para que nadie te vea.

a la izquierda. Al final del balcón, ejecuta un salto, da media vuelta y prepárate para ayudarla a subir.

Sortea a los dos guardianes y cruza la puerta doble que hay al final del puente. Baja la escalera sin abandonar el modo sigiloso y avanza por los pasillos hasta dar con la salida. Cuando te acerques a la puerta doble gris, Mei Ling te dará la combinación antes de pirarse.

Escóndete detrás de uno de los bidones de reciclaje. Uno de los tipos de verde entrará dentro de un minuto, de modo que degüéllalo y bírlale el traje. Entra y accede al sótano. De camino te cruzarás con un chef que se encuentra entre un montón de sábanas que ondean; en la estancia contigua encontrarás un uniforme de chef de repuesto. Rescata al agente



★ Es una especialista en plena acción.

que hay en una de las salas contiguas y te dirá dónde está la figura de jade.

Ahora empieza la parte divertida. Tienes la combinación de la caja fuerte, pero la figura de jade puede estar en cuatro sitios diferentes; su posición viene determinada de forma aleatoria al principio del nivel.

Si está en la mansión, entra en el ascensor que hay en el extremo norte del sótano y busca el Punto de Interés del mapa. Necesitarás un disfraz de Dragón Rojo, pero tenemos uno.

Si está en las dependencias de los vigilantes, lo encontrarás en la sala en la que conseguiste el disfraz de Dragón Rojo durante el Incidente Wang Fou.

Si está en el depósito de armas del sótano, sigue al agente cuando salga



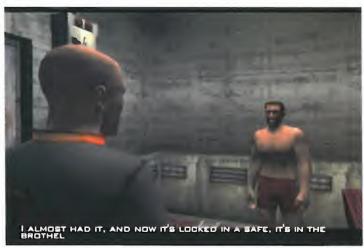
↑ Como no sabemos cuánto vamos a tardar en irnos, mejor matamos a este tipo.



♠ Permanece en el modo de sigilo si no quieres que los dos tipos se giren.

HITMAN: CONTRACTS TRUCOS // EN EL DVD // EL GRAN RETO





↑ El agente de la CIA te dirá dónde se encuentra la figura de jade.



↑ El doctor 47 prepara la inyección.



↑ Hong nunca sabrá quién le golpeó.

de la estancia y te conducirá sin mayor dilación.

Por último, si la caja fuerte está en el burdel, la acabas de pasar mientras escoltabas a Mei Ling a un lugar seguro. Regresa al balcón y entra en el burdel. Hecho esto, lo único que te falta por hacer es liquidar a Lee Hong. La forma más fácil consiste en regresar al sótano, colocarte el uniforme de chef, pasar a la cocina, verter el laxante en el bol de sopa que hay sobre la mesa y servirlo a Lee Hong. Zun lo probará y saldrá corriendo en dirección al lavabo. Es la oportunidad que esperas para estrangular a Lee Hong. Acto seguido, sal del restaurante y dirigete al punto de salida.



↑ Si te piras, perderás un disfraz.



↑ Ha probado la especialidad del chef.



Mision 12: Cazador cazado

Sal de tu habitación del hotel por la puerta de la izquierda, avanza por el pasillo y entra en la primera habitación que quede a tu derecha. Salta desde el balcón hasta el tejado adyacente y, a continuación, regresa de un salto al primer edificio por el extremo sudoeste del teiado.

Tendrás que colocarte con sigilo a la espalda del equipo de fuerzas especiales y apagar las luces en la caja de térmicos que hay al final del pasillo. Dos miembros más de los SWAT subirán por la escalera, de modo que da media vuelta, pégate a la pared de la izquierda, dobla la esquina y baja por la escalera. En el pasillo que hay al lado de una puerta cerrada verás a un oficial de policía; noquealo con una jeringuilla, fuerza la cerradura y arrástralo al interior. Róbale el uniforme y también la jeringuilla que hay en el suelo, al lado de la cama.

De esta guisa, sal del edificio. Esquiva a los dos policías que patrullan en el exterior y busca al bombero que hay al fondo del pasillo. Noquéalo con un golpe de culata. No perderá la cons-



↑ Acércate al bombero y asústale.



↑ El ingrediente secreto de nuestra sopa está... de muerte.



↑ iCorre, cerdo, corre!

ciencia durante mucho rato, de modo que arrastralo hasta el callejón, bírlale el uniforme y la llave del vehiculo y espera a que se recupere. A continuación, métele una dosis de droga con la jeringuilla.

Disfrazado de bombero, entra en la red de alcantarillado por la rejilla. De las dos salidas potenciales, emplea la inferior y saldrás muy cerca de tu objetivo: Fournier. Cuelate detrás de su barricada pasando por los callejones.

Dirigete hacia los dos miembros de los Swat que miran a Founier y haz que



↑ Consigue el código y la figura.

miren en otra dirección (no importa cuál, siempre y cuando no lo miren a él directamente). Cuando estén distraídos, escabúllete por el callejón y liquida a Fournier con un balazo silenciado en la nuca. Si actúas con precisión, los polis no se percataran hasta que sea demasiado tarde.

A continuación, dirigete a la ambulancia que hay en el bloqueo del norte y emplea la llave del bombero para salir a toda pastilla. iEnhorabuena: FIN acabas de pulirte un juego



Armas secretas: iCómo conseguirlas!

>>> Asesino silencioso:

Aunque en teoria sólo vas a poder utilizarlas en el nivel de entrenamiento, puedes conseguir armas adicionales si logras una puntuación de Asesino Silencioso en cada nivel del juego.

- Secuelas Manicomio: CZ 2000 doble · La Fiesta del Rey de la Carne: Micro Uzi doble
- La Bomba de Bjarkhov: Silverballer con silenciador dual
- Mansion de Beldingford: Magnum 500 doble
- Cita en Rotterdam: Escopeta recortada doble Mercancias Letal: Carabina M4 con

silenciador

- silenciador Tradiciones del Comercio: SG220 .S
- Mata al Dragón: MP5 con silenciador El Incidente Wang Fou: AK-74 con

La Masacre del Marisco: GK 17 doble El Asesinato de Lee Hong: Micro Uzi doble con silenciador Cazador Cazado: Rifle de francotirador PGM.S

>>> Armas escondidas:

Durante la misión 9, cuélate en el sotano del restaurante y dirígete al ascensor de la parte norte. Encontrarás la tarjeta codificada de Orlenmeyer sobre un escritorio de la mansión. Gana el nivel en posesión de dicha tarjeta y, cuando superes el juego, podrás regresar a Secuelas en el Manicomio con ella. En este caso, podrás abrir dos de las puertas cerradas y recoger las Gold Desert Eagles y una minipistola. Aunque su utilización te impedirá alzarte con el título de Asesino Silencioso, lo cierto es que puedes pasar grandes ratos con estos juguetitos.



EN EL DUD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el pad direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el zoom. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece, iDisfrútalo!



★ Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

i



Crimson Skies: High Road to Revenge no es sólo uno de los mejores juegos del catalogo de nuestra consola (tanto por gráficos como por historia, jugabilidad, música y diseño artístico), sino que es una de las principales bazas de Microsoft a la hora de defender la validez y la gran. calidad de su red de entretenimiento on line llamado Live.

Efectivamente, este juego de combate aéreo ambientado en un universo paralelo en el que la sociedad de los años 30 ha evolucionado con la vista puesta en el cielo, nos pone en la piel del osado pirata Nathan Zachary, lider de una banda llamada Fortune Hunters y pieza central de una historia repleta de huidas en el último segundo, rescates de alta tensión, zeppelines gigantescos volando por los aires y atractivas damiselas en apuros que

	Palanca analógica izq.	CONTROL DE VUELO
	PALANCA ANALÓGICA DER.	GIRO / ESPECIAL
	CRUCETA DE DIRECCIÓN	VISTA
	BOTÓN A	ZOOM
B	BOTÓN B	DECELERAR
X	BOTÓN X	ACCIÓN
	BOTÓN Y	ACELERAR
Ă	GATILLO IZQUIERDO	FUEGO SECUNDARIO
R	GATILLO DERECHO	FUEGO PRIMARIO
Q	BOTÓN BLANCO	SIN USO
•	BOTÓN NEGRO	BLOQUEAR ENEMIGO

al final resultan serlo todo menos lo que parecen. Ademas, Crimson Skies es uno de los juegos que mejor han sabido sacar provecho de un modo multijugador brillante, vanado, entretenido y muy, muy competitivo. Porque si hasta 16 contendientes simultaneos, tanto on line como via System Link, no son suficientes para convencerte de todas las virtudes de este título, los numerosos modos de juego -hasta seis- que incluyen caza y dernbo en solitario y por equipos, así como el clasico captura de bandera, y el contenido extra descargable, que contempla nuevas áreas de batalla y más modelos de aviones a sumar a los 10 ya existentes, lo haran sin duda alguna. Compruebalo en nuestra demo Live del mes y veras que no exageramos cuando afirmamos lo bueno que este titulo puede llegar a ser-

NINJA GAIDEN



Sin duda, ya es uno de los más importantes clásicos para Xbox de todos los tiempos. Esta historia de aceros mágicos y místicas orientales está protagonizada por el asesino ninja Ryu Hayabusa, heredero del clan Hayabusa e instrumento de la más justa de las venganzas contra el imperio vigooriano, responsable de la masacre de su familia y sede de un poder demoníaco que pretende expandirse por el mundo.

)	PALANCA ANALÓGICA IZQ.	MOVER
	Palanca analógica der.	VISTA SUBJETIVA
	CRUCETA DE DIRECCIÓN	NAVEGAR INTERFAZ
	BOTÓN A	SALTO
)	BOTÓN B	ARMA ARROJADIZA
)	BOTÓN X	ACCIÓN / ATAQUE 1
)	BOTÓN Y	ATAQUE 2
	GATILLO IZQUIERDO	DEFENSA
	GATILLO DERECHO	REORIENTAR CÁMARA
	BOTÓN BLANCO	MOSTRAR MARCADOR
	BOTÓN NEGRO	MAPA
	***************************************	·····

Usando todo tipo de armas letales, incluyendo espadas japonesas, nunchakus, shurikens, flechas antitanque y dardos explosivos, y las más devastadoras artes mágicas basadas en el dominio de la energía espiritual (o Nimpo), Ryu no sólo deberá enfrentarse al poderoso ejército de Vigoor, sino también a escalofriantes criaturas surgidas del inframundo: momias, demonios, monstruos tentaculares, súcubos y toda una completa fauna de peligrosos demonios y superjefes finales. Además, el modo de juego Master Ninja Tournament te permitirá medirte con otros ninjas mediante Xbox Live, y descargar nuevos contenidos. Así las cosas, no cabe duda de que Tecmo ha logrado poner un colofón de oro a una saga de videojuegos que se remonta a la recreativa de 1988, y que nos ha acompañado en más de una década repleta de





VAN HELSING



Que Stephen Sommers es el director y guionista de Hollywood que recientemente mejor ha sabido interpretar los gustos del gran público no era ningún secreto tras saborear la estupenda *La Momia* y la correcta pero entretenida *El regreso de la momia*. Pero ni estas, ni anteriormente *Deep Rising* (otra película de culto en el género fantástico), pudieron contar con una adaptación al mundo de los videojuegos. No así *Van Helsing*, cuyo gran presupuesto, temática vampírica y protagonista famoso (Hugh Jackman, el Lobezno de *X-Men*) han animado a Vivendi Universal Games a realizar un videojuego simple, atractivo y familiar que sigue bastante fielmente el desarrollo de los acontecimientos que ya vimos en la gran pantalla.

Van Helsing es una videoaventura de acción en tercera persona en la que asumiremos el papel del Dr. Abraham Van Helsing, un cazador de monstruos que opera al margen

-		
	Palanca analógica izq.	MOVER
-0-	PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
	CRUCETA DE DIRECCIÓN	NAVEGAR INTERFAZ
	BOTÓN A	SALTAR / ESQUIVAR
B	BOTÓN B	COMPROBAR / ESCALAR
M	BOTÓN X	ARMA 1
Ö	BOTÓN Y	ARMA 2
Ă	GATILLO IZQUIERDO	ARMA ALTERNATIVA
B	GATILLO DERECHO	APUNTAR
Ö	BOTÓN BLANCO	SELECCIÓN DE ARMA

de la ley pero al amparo de una facción secreta de la iglesia de Roma. En esta aventura, Van Helsing deberá viajar hasta Transilvania para enfrentarse a su archienemigo, el conde Drácula, y de paso intentar recuperar su desconocido y más que misterioso pasado. Este pretexto nos sirve para ir disparando a diestro y siniestro con nuestra ballesta automática a todo lo que se menee, acumulando de este modo energía que nos servirá para realizar un ataque especial sumamente devastador. Nada ni muy nuevo, ni

muy original, ni muy complicado a nivel de puzzles, pero si bien realizado y, sobre todo, exquisitamente fiel al espíritu de la película.

BOTÓN NEGRO



EXTERMINAR

PELÍCULAS EN EL DVD Trailers de juegos para Xbox NINIA GAIDEN WILL W

GALLEON



Si os decimos que *Galleon* es el juego en el que un señor llamado Toby Gard ha estado trabajando durante los últimos cinco años, probablemente vais a quedaros un poco fríos. Algo más calentitos os sentiréis al conocer que este videojuego, exclusivo para Xbox, tiene todo lo que cualquier aficionado a la acción y la aventura podría desear: una historia épica en la que encarnar a un intrépido pirata de los mares del sur, un enorme mundo por explorar, jefes de final de fase gigantescos, acrobacias y artes marciales, desafiantes puzzles, y nada menos que 40 horas de absorbentes aventuras tanto en tierra como en alta mar. Pero lo que ya podría disparar vuestra temperatura hasta hacer saltar el mercurio del termómetro es saber que el artífice del invento es el mismísimo creador de Lara Croft;

Palanca analógica izq.	MOVER
PALANCA ANALÓGICA DER.	SIN USO
CRUCETA DE DIRECCIÓN	NAVEGAR INTERFAZ
BOTÓN A	SALTAR
BOTÓN B	BLOQUEAR
BOTÓN X	ATAQUE
BOTÓN Y	MULTI ATAQUE
GATILLO IZQUIERDO	SACAR ARMA
GATILLO DERECHO	AGARRARSE
BOTÓN BLANCO	ATAJO DE MENÚ B
BOTÓN NEGRO	ATAJO DE MENÚ A

como responsable de su propio estudio de programación, Confounding Factor, Gard se ha encargado, como ya lo hizo con el legendario *Tomb Raider*, de todos y cada uno de los detalles del juego, desde la animación de los personajes al diseño de los niveles. Nada se ha descuidado y todo ha tenido que pasar por sus manos.

La demo que te presentamos aquí te acompaña en los primeros pasos de nuestro protagonista, Rhama Sabrier, sobre la misteriosa y peligrosa isla de Akbar, además de servirnos de completo tutorial para saber cómo manejar a nuestro personaje. En este sentido, el sistema de control de *Galleon* es tan novedoso como intuitivo, y nos permitirá ejecutar las más espectaculares piruetas y movimientos de combate de una manera sencilla y cómoda.

Querida revis	ta oficial Xbox
Edición Espa	ñola

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

> COMENTARIOS REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

	COMENTARIOS:
-	
Ī	
H	***************************************
ı	
i	



→ play:

EL GRAN RETO

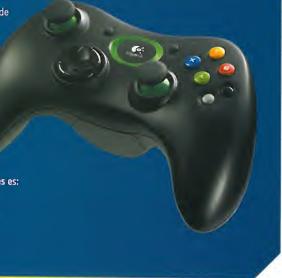
A PROTAGONISTA del Gran Reto de este mes es la demo de Ninja Gaiden, la obra maestra de Team Ninja. El reto que os proponemos es el siguiente: intenta completar la demo consiguiendo obtener el màximo Karma posible. Si te sirve de referencia nosotros hemos conseguido un registro de 385.768

Si consigues un buen registro, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu puntuación, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvideis enviar simultàneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envio de un marcador.

La mejor marca recibida obtendrá como premio un pad inalambrico Cordless Controller de Logitech (valorado en 70 euros). Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el video junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del dia 6 de septiembre (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 32 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes

La dirección para enviar vuestras puntuaciones es: Concurso Reto NINJA GAIDEN Revista Oficial Xbox Edición Española Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

xbox.mad@mcediciones.es





GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto Ninja Gaiden. Po San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona. Entraran en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de septiembre. Los ganadores saldrán publicados en el número 32 de la Revista Oficial Xbox Edición Española

Dirección:

Localidad:.....

Provincia:

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantene la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación. cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerie informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si по consiente la cesión señale cor

Toca Race Driver 2

Nicolás Regalaz Arias (Murcia)4:14:72 Luis Cardona López (Baleares) 4:14:24 Carlos Canet Rodríguez (Barcelona) 4:15:69

Steel Battalion - Line of Contact

Armando Rodríguez (Barcelona)





NÚMEROS ATRASAD

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 15

- >>>Return to Castle Wolfenstein
- >>>Mortal Kombat: Deadly Alliance
- >>Kung Fu Chaos
- >>MechAssault
- >>V-Rally 3
- >>>Yager

ROX 16

- >>MotoGP2
- >>>Tao Feng: Fist of Lotus
- >>>RalliSport Challenge
- >>>Wreckless: The Yakuza Mission
- >>>Sega GT2002
- >>>Rally Fusion
- >>>Racing Evoluzione >>>>Crazi Taxi 3
- >>>Colin McRae 3

ROX 17

- >>>Futurama
- >>> Jurassic Park: **Operation Genesis**
- >>Kung Fu Chaos
- >>Indiana Jones y la Tumba del Emperador

ROX 18

- >>>Brute Force
- >>Mace Griffin Bounty Hunter
- >>>The Great Escape

ROX 19

- >>Otogi: Mit. of Demons
- >>>Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
- >>The Italian Job: L.A. Heist
- **≫**Gladius

ROX 20

>>>Freestyle Metal X

>>>Soul Calibur II

- >>>The Italian Job: L.A. Heist
- >>>Conflict: Desert Storm II
- >>Colin McRae 04
- >>Outlaw Volleyball

ROX 21

- >>>Dino Crisis 3
- >>Rainbow Six 3
- >>>Rolling
- >>NFL Fever 2004
- >>>Tiger Woods PGA Tour 2004
- >>> Voodoo Vince
- >>>Finding Nemo
- >>>Freedom Fighters

ROX 22

- >>>Project Gotham Racing 2
- >>>Magic: The Gathering Battlegrounds
- >>>Metal Arms: Glitch in the System
- >>>Disney's Extreme Skate Adventure
- >>>SSX 3
- >>Midtown Mandes 3
- >>>Freake Flyers
- >>Kao the Kangaroo 2
- **>>>NHL 2K4**

ROX 23

- >>>Grabbed by the Ghoulies
- >>Wrath Unleashed
- >>>Armed & Dangerous
- >>>Freaky Flyers
- >>NHL Hitz: Pro
- >>> Buffy The Vampire Slayer: Chaos **Bleeds**
- >>>Wallace & Gromit in Project Zoo





















CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Correo electrónico

Nombre v apellidos DirecciónPoblación Teléfonos ...

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES

Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59 e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envio: 2,70 € Contrarrembolso

Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

VISA (16 dígitos)

American Express (15 digitos)

Nombre del titular:

Firma

n220 nº21 nº22 nº23

De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



QMOVIL.COM

sesión :



LA DOCTORA Miranda Grey, una exitosa psicóloga criminal, se despierta una mañana y descubre que la peor de sus pesadillas se ha hecho realidad: se ha convertido en una paciente de la propia institución mental en la que trabaja. Cuando averigüe que su marido fue brutalmente asesinado unos días antes de su internamiento y que las pruebas la incriminan a ella, iniciará una desesperada búsqueda de la verdad en la que se verán envueltos un colega suyo y una reclusa. Sensacional thriller psicológico que, lamentablemente, no tuvo excesiva repercusión en las carteleras. Mathieu Kassovtiz, Los ríos de color púrpura, consiguió dar con una fórmula visual que, con una estética tenebrista y oscura, se acerca más a los filmes de terror que a cualquier otro género. La actriz

afroamericana Halle Berry, convertida en absoluta protagonista de la película, consigue encauzar la tensión de la trama merced a una interpretación soberbia que encuentra un apoyo firme y complementario en una Penélope Cruz impecable en la piel de una lunática. Gothika, sin alcanzar cotas de excelencia para el recuerdo, acaba siendo un

INFORMACIÓN DEL DAD DIRECTOR: MATHIEU KASSOVITZ INTÉRPRETES: HALLE BERRY, PENÉLOPE CRUZ, ROBERT

DOWNEY JR.

AUDIO: CASTELLANO E INGLÉS

EN DOLBY DIGITAL 5.1

GÉNERO: THRILLER
DISTRIBUIDOR: COLUMBIA



thriller más que digno en el que nadie es lo que parece y todos los personajes esconden sorpresas. No podréis despegar el trasero del sillón.

EXTRAS

- ➤Comentarios opcionales en off del director
- **>**Trailer
- **>**Video-clips

GRACE, una bella fugitiva perso

GRACE, una bella fugitiva perseguida por unos gángsters, llega a Dogville, un pueblo perdido en las montañas rocosas. Tom convence a los habitantes para que la escondan. Grace,

agradecida, aceptará a cambio trabajar para ellos, pero cuando su búsqueda se intensifica, la gente de Dogville cree tener el derecho de exigirle una compensación por el riesgo que corren al esconderla, La



pobre Grace, aunque acepte los castigos y los abusos con sorprendente estoicismo, no olvidará la doble moral que utilizan sus "protectores". La combinación de talentos protagonizada por Lars Von Trier y Nicole Kidman era una apuesta segura. Dogville es una película soberbia que pone en tensión la musculatura interpretativa de una Nicole Kidman en estado de gracia desde Los Otros. Este drama psicológico viene en una edición de 3 discos con un buen puñado de extras.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: LARS VON TRIER INTÉRPRE-TES: NICOLE KIDMAN, HARRIET AN-DERSSON, LAUREN BACALL AUDIO: CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y ESTÉREO GÉNERO: DRAMA DISTRIBUIDOR: MANGA

MEMORIES

DOS ASTRONAUTAS, siguiendo una señal de auxilio, son arrastrados al mundo fantástico creado por los recuerdos de una mujer. Un joven químico se transforma por accidente en un arma biológica imparable que se

encamina directamente a Tokyo. Una ciudad sobrevive apoyada en una única razón existencial: lanzar cañonazos a un enemigo desconocido. Katsuhiro Otomo es un tótem del manga y, por ende, del animé. Su obra



capital, Akira, todavía hoy sigue siendo un título de referencia en el mundo de la animación. Y no le van a la zaga estos tres magníficos relatos inspirados en sus cómics. Memories es una obra de artesanía animada en la que podremos disfrutar de tres estilos completamente distintos de animación. Las historias tienen todos los ingredientes de la imaginería Otomo.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: KOUJI MORIMOTO, TENSAI OKAMURA Y KATSUHIRO OTOMO AUDIO: CASTELLANO E INGLÉS EN SURROUND. JAPONÉS Y ALEMÁN EN DOLBY DIGITAL 5.1 GÉNERO: ANIMACIÓN DISTRIBUIDOR: COLUMBIA

DESAPARICIONES

LILLY ES SECUESTRADA por un encapuchado con extraños poderes. Su madre y su abuelo emprenderán una búsqueda sin descanso para encontrar a la pequeña. Pero los

fenómenos misteriosos a los que se irán enfrentando a lo largo de todo su camino no sólo pondrán las cosas más difíciles, sino que provocarán en ellos un sentimiento de terror del que no podrán huir. El director Ron Howard ha dejado clara su predilección por el cine de tintes más comerciales con películas como 1,2,3 Splash, Llamaradas o Ed TV, un hecho que engrandece todavía más este filme, sin duda alguna el más personal e incómodo de su dilatada trayectoria.

Desapariciones aborda la siempre perturbadora temática de las personas que un buen día se esfuman sin dejar rastro, y aporta una perspectiva sobrenatural de tintes terroríficos que, en líneas generales, cunde muchísimo. Tensa, desasosegante, sorprendente... Son muchos los adjetivos que pueden aplicarse a esta magnifica cinta de terror elaborada por todo un artesano del séptimo arte.

INFORMACIÓN DEL DVD DIRECTOR: RON HOWARD

INTÉRPRETES: TOMMY LEE JONES, CATE BLANCHETT, JENNA BOYD

AUDIO: CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1

GĖNERO: TERROR

DISTRIBUIDOR: COLUMBIA

DESAFARICIONES



HENRY: RETRATO DE UN ASESINO

HENRY

HENRY LEE LUCAS tuvo una infancia desgraciada. Fue encarcelado por acuchillar a su madre. Desde su puesta en libertad se dedicó a matar de forma indiscriminada. Escogía sus víctimas al azar y, acompañado de su amigo Otis, las mataba sin establecer una pauta de comportamiento para no ser descubierto. Henry: Retrato de un Asesino es una de las películas referenciales cuando se habla de una de las temáticas más escabrosas del

celuloide: los asesinos en serie. Basada en hechos reales, esta perturbadora película narra las sangrientas peripecias de Henry Lee Lucas, el monstruo más famoso de la mitología del horror estadounidense. En lugar de centrarse en los trazos más efectistas de los acontecimientos, el magnifico largometraje de John McNaughton ofrece una

visión descarnada, realista y aterra-

dora del pútrido úniverso de Henry Lee Lucas. La puesta en escena, fría y desnuda, y la excelsa interpretación de Michael Rooker -un gran actor que no ha tenido demasiada suerte en su dilatada carrera-, son los puntos fuertes de esta obra de culto. INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: JOHN MCNAUGHTON INTÉRPRETES: MICHAEL ROOKER, MARY DEMAS, TED

KADEN
AUDIO: CASTELLANO E INGLÉS
EN ESTÉREO

GÉNERO: THRILLER

DISTRIBUIDOR: MANGA

SCHOOL OF ROCK (ESCUELA DE ROCK)

EL GUITARRISTA Dewey Finn es un creyente del poder del rock'n'roll. Aficionado a arrojarse en brazos del público desde el escenario y a ejecutar solos

de guitarra de 20 minutos de duración, Dewey está decidido a llevar a su grupo de rock hasta la victoria final en la versión local de la "Batalla entre Bandas"... pero sus compañeros de grupo le echan del mismo. Desesperado, sin dinero para pagar el alquiler, Dewey malvive en un apartamento vacío. Un día coge una llamada para su compañero de piso Ned, y sin pensárselo mucho aceta un trabajo.



de profesor sustituto en la prestigiosa escuela primera de Horace Green. El rock es algo que se vive, que casi se respira. Lejos de ser un simple género musical, el rock es toda una actitud, una forma de vida. Eso es lo que el protagonista de este filme -magnífica y delirante interpretación del orondo Jack Black- pretende inculcar a sus pupilos. Y a fe que lo consigue. Y es que School of Rock es una divertidísima comedia que, lejos de acomodarse en lugares comunes y bromas fáciles, se hace entrañable desgranando los tópicos del rock y triunfa gracias a su frescura y falta de prejuicios. Si eres de los que tocan la guitarra delante del espejo, tienes que hacerte con ella.

INFORMACIÓN DEL DAD
DIRECTOR: RICHARD LINKLATER
INTÉRPRETES: JACK BLACK,
ADAM PASCAL, CHRIS STACK
AUDIO: CASTELLANO E INGLÉS
EN DOLBY DIGITAL 5.1
GÉNERO: COMEDIA
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT

CLUB DESMADRE

BIENVENIDOS a la Isla del Placer de Coconut Pete, un frenético centro de vacaciones en el que corre el alcohol y no tarda en empezar

action y no tarda en empezar a correr la sangre, obligando al inepto personal de la isla a enfrentarse a un loco armado con un machete, y a pelear para sobrevivir un día más en el paraíso. Que nadie busque más allá de unas cuantas carcajadas facilonas. Club Desmadre es la tradicional comedia estadou-

nidense que opta por la escatología y rehuye la ironía. Aquí no hay segundas lecturas. Bikinis de toma pan y moja,

fiestas etílicas, guarrerías varias, y mucha risa cafre en una especie de Porky's actualizado con una trama acaso más elaborada. Ante esta falta de prejuicios, tan sólo cabe afrontar la película con una buena bolsa de palomitas y dejarse llevar por los numerosos gags que pueblan este filme de bajo

recorrido y digestión rápida. Un fast food visual en toda regla.

INFORMACIÓN DEL DUD

DIRECTOR: JAY CHANDRASEKHAR INTÉRPRETES: ELENA LYONS, DAN MONTGOMERY JR.

AUDIO: CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1

GÉNERO: COMEDIA

DISTRIBUIDOR: FOX

AL NO PROSPERAR su negocio, Wyatt Earp, miembro de una familia de granjeros de lowa, decide participar en la Conquista del Oeste. En los nuevos estados que ya forman parte de Estados Unidos reina la anarquía, por lo que Wyatt Earp decide hacerse agente de la ley. con todos los riesgos que ello comporta. La mano profesional y ducha de Kasdan, uno de los pocos directores clásicos que nos quedan, se deja ver en este western crepuscular de primera magnitud. Wyatt Earp es un ejercicio de estilo de carácter preciosista ejecutado por un director al que se le adivina una gran pasión por las películas del oeste. Es ahí donde reside el encanto de Wyatt Earp, en su fidelidad absoluta al modelo clásico del western de calidad, un tipo de cine que, a pesar de estar en desuso, ha conseguido sobrevivir gracias al talento de directores como Eastwood y el propio Kazan. Ahora desenfunda tú.



INFORMACIÓN DEL DUD

DIRECTOR: LAWRENCE KASDAN

INTÉRPRETES: KEVIN COSTNER, DENNIS QUAID, GENE HACKMAN

AUDIO: CASTELLANO Y ALEMÁN EN ESTÉREO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1

GÉNERO: WESTERN

DISTRIBUIDOR: WARNER



PROXIMO NUMERO REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



NUEVOS ANÁLISIS

- >>> The Chronicles of **Riddick: Escape From Butcher Bay**
- >>> Sudeki
- >>> Richard Burns Rally
- >>> Spiderman 2

- >>> Combat Elite: WWII **Paratroopers**
- >>> Shellshock: Nam'67
- >>> Catwoman
- >>> Rainbow Six 3 Black Arrow
- ... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

Sudeki

Lucha contra terribles Aklorians y horrendos Arkanites en esta aventura inolvidable.

Hitman: Contracts

Codename 47, el asesino silencioso, regresa para acometer nuevas

RalliSport Challenge 2

iAbróchate el cinturón! La aclamada franquicia de rallies vuelve a

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Usa poderes psíquicos para combatir a una organización terrorista.

CONTENIDO EXTRA

Rainbow Six 3 - Meat Factory

Otro explosivo nivel multijugador para los fanáticos del System Link.

iVÍDEOS EN EL DVD!

- >> Halo 2
- >>> Half-Life 2
- >>> The Chronicles of Riddick: Escape From **Butcher Bay**
- >> Silent Hill 4: The Room
- >> Brothers in Arms
- >> Prince of Persia 2
- >>> Tom Clancy's Ghost Recon 2
- >> Conker: Live and Reloaded
- >>T3: Redemption
- >> Men of Valor: The Vietnam War
- >> luiced
- >> Second Sight
- >> X-Men: Legends
- >> Combat Elite: WWII Paratroopers
- >> Godzilla: Save the Earth
- >>> Darkwatch: Curse of the West
- >> Red Ninja: End of Honour
- >>> Fight Club
- >>> Spyro: A Hero's Tail
- >>> Crash Bandicoot: Unlimited
- >> The Making of Shadow Ops: Red
- >> Mercury

...Y más vídeos de juegos Xbox

TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)

AHORA CON TU PACK XBOX 2 JUEGOS DE REGALO



XBOX + RALLISPORT CHALLENGE 2 XBOX + TOP SPIN + CONTROLLER



c/Villa de Negreira, 21 - Bajo - 15010 A CORUÑA S 2 881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

c/Plaza San Antón, 2 - 01001 VITORIA -GASTEIZ 🔀 🤝 🕿 945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es

- c/Pérez Galdós, 36 02003 ALBACETE 🔀 🕿 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
- c/Nueva, 47 · 02002 ALBACETE 🔀 🤝 🕿 967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es
- c/Melchor de Macanaz, 36 · 02400 HELLÍN ≥ \$ **2** 967 17 61 62
 - c/Corredera, 50 · 02640 ALMANSA 🔀 **2** 967 34 04 20

c/Pedro Callejo Alonso, S/N - 06004 BADAJOZ 🔀 \$ 2 924 25 22 12 EMAIL: badajoz@gameshop.es

- c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS 08870 SITGES 🔀 💲 **2** 93 894 20 01
- c/Parellada, 22 (LES GALERIES) 08720 XVILAFRANCA DEL PENEDES \$\infty\$ 93 892 33 22 S
- Boulevard Diana, Escolapis, 12 ·Rambla Principal · 08800 ≤ \$ VILANOVA I LA GELTRU ≤ 33 814 38 99 вым.: *vilanova@gameshop.es* ; //

- c/Benjumeda, 18 11003 CÁDIZ 🔀 💲 🕿 956 22 04 00 выли: *cadiz@gameshop.es*
- Avda. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA"

 11100 SAN FERNANDO

 50 56 59 16 68

 11100 SAN FERNANDO

 11100 SAN FE

c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS I 🕿 942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es 🚦

c/Llanete de San Agustín, 1 🔀 14900 LUCENA 2 957 51 52 74

c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA **958 80 41 28**

Avenida Castilla, 18F - 19002 GUADALAJARA 🔀 🕿 949 22 94 96 EMAIL: guadalajara@gameshop.es

c/Paseo de Linarejos, 1 🔀 23700 LINARES 2 953 65 74 00

c/Juan de Bethencourt, S/N "C.C. AULAGA" L-18 × S 5600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) 🕿 928 546 122

c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN 🛭 2 987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

c/Trinitaris, 4 Bajo · 25001 LLEIDA 🔀 2 973 200 499 EMAIL: Neida Olgameshop.es

- MINRRIA c/Arquitecto Emilio Piñero, 10 · 30001 MURCIA 🧭 💲

 - ra, 20 · 30510 YECLA 🔀 💲 ымы: yecla@gameshop.es 🚦 🕧 c/Maestro Mora, 20 · 30510 YECLA 🔀

Avda. de La Constitución, 79 · 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30 🔀 \$

c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS 🔀 🧲 **2** 977 33 83 42

c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) 🕿 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TOLEDO

c/Cervantes, 4 BAJO - 45600 TALAVERA DE LA REINA 🔀 2 925 81 66 94 EMAIL: talavera@gameshop.es

- c/General Eraso, 8 48014 DEUSTO BILBAO (🕿 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
- Avenida Antonio Miranda, 3 48902 BARACALDO **2** 94 418 01 08



CHRONICLES RIDDICK

XXEOX PE

RIDDIBA

PRECIO

56€



WWII PARATROOPERS

A(Claim



DRIV3R

199€

XBOX + NINJA GAIDEN



₽



199€

199€

XBOX +CRYSTAL +CONTROLLER

SUPER VGA BOX

CATWOMAN

















FULL SPECTRUM WARRIOR



GTA PACK



SHADOW OPS RM





SHREK 2

BRUTE FORCE



1 0 0 T

SPEED KINGS

DAKAR 2



EURO 2004

















RALLY





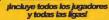




SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES











Mejor juego del E3 por Gamespot









¡El famoso juego de mesa por fin para tu móvil!



Sólo 3,12€ IVA incl.!

Para descargar un juego

envía un SMS al 5525* con el texto JUEGO OX84 y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO OX84 al 5525.

y podrás elegir y descargar tu juego. Iono y podrás jugar tantas veces

O llarma al 806 556 555** y sigue las instrucciones. Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.













5300i



(2) Lista de (eléfonos compatibles: Nokia 3510i, Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, Nokia 7650, 3660, N-Gage, Nokia 3410, Sony Ericsson 7610, Z600, Motorola 7720, V300, V500, V525, V600, Sharp GX10, GX20, Samsung E700, LG 5300i, 5400, 7100, Sagern My-V65, -Siemens C55, M50, SL55, M55, MC60, S55, C60
Existen juegos compatibles para todos fos terminales aqui listados

